

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ESCOLA DE BELAS ARTES

Jonas Estevão Ferreira Gomes

A DANÇA DA LUZ:

da visibilidade à visualidade da *Dança Serpentina* e suas reverberações na cena contemporânea

Belo Horizonte

2025

Jonas Estevão Ferreira Gomes

A DANÇA DA LUZ:

da visualidade à visibilidade da *Dança Serpentina* e suas reverberações na cena contemporânea

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Artes
Linha de pesquisa: Artes da Cena
Orientador(a): Prof. Dr. Cristiano Cezarino Rodrigues

Belo Horizonte

2025

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

793.32
G633d
2025

Gomes, Jonas Estevão Ferreira, 1998-
A dança da luz [recurso eletrônico] : da visualidade à visibilidade da dança serpentina e suas reverberações na cena contemporânea / Jonas Estevão Ferreira Gomes. – 2025.
1 recurso online.

Orientador: Cristiano Cezarino Rodrigues.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.
Inclui bibliografia.

1. Fuller, Loie, 1862-1928 – Teses. 2. Trajes – Teses. 3. Iluminação de cena – Teses. 4. Caracterização teatral – Teses. 5. Dança – Teses. 6. Teatro – Teses. I. Rodrigues, Cristiano Cezarino. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

FOLHA DE APROVAÇÃO

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação do aluno **JONAS ESTEVÃO FERREIRA GOMES** - Número de Registro **2023705376**.

Título: **“A DANÇA DA LUZ: da visibilidade à visualidade da Dança Serpentina e suas reverberações na cena contemporânea.”**

Prof. Dr. Cristiano Cezarino Rodrigues – Orientador – EBA/UFMG

Profa. Dra. Nadia Moroz Luciani – Titular – UNESPAR

Profa. Dra. Cássia Maria Fernandes Monteiro – Titular – UFRJ

Belo Horizonte, 03 de julho de 2025.



Documento assinado eletronicamente por **Cristiano Cezarino Rodrigues, Professor do Magistério Superior**, em 04/07/2025, às 13:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Nadia Moroz Luciani, Usuário Externo**, em 08/07/2025, às 14:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Cássia Maria Fernandes Monteiro, Usuária Externa**, em 08/07/2025, às 15:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rita Lages Rodrigues, Coordenador(a) de curso de pós-graduação**, em 09/07/2025, às 08:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4354141** e o código CRC **78ABB09A**.

*Aos meus pais, que sempre se sacrificaram para
que eu pudesse seguir meus sonhos.*

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que plantaram em mim desde cedo a vontade de cursar uma Universidade que focasse na excelência do ensino e da pesquisa e por consequência, um desejo imensurável de realizar um mestrado e por terem me ajudado mais do que podiam para que nunca faltasse nada na minha vida.

À toda minha família que sempre acreditou em mim.

Aos meus sobrinhos, Rebeca e Gabriel. Que este trabalho sirva de exemplo que a educação sempre é o melhor e único caminho a seguir.

Ao meu orientador, professor Cristiano Cezarino Rodrigues, pela parceria e paciência nessa jornada.

Ao Programa de Pós Graduação em Artes e a CAPES, que acolheram esta pesquisa e deram instrumentos e financiamento para que a pesquisa alçasse voo e chegasse em lugares inimagináveis. Expresso meus sinceros agradecimentos à Natalia, secretária do PPGArtes, cujo apoio e suporte foram fundamentais para a concretização desta defesa.

Às duas instituições, que me acolheram e me proporcionaram um ambiente de trabalho saudável durante a fase de desenvolvimento desta pesquisa: a Fundação de Educação, Artes e Cultura e o Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial de São Paulo. Em especial, aos meus colegas de trabalho, Julia, Gabriel, Thiago e Daniel que seguraram a minha mão e me ajudaram a seguir nos momentos mais conturbados da pesquisa.

Ao Júlio, que me acompanha desde o início dessa jornada, que sempre acreditou em mim e nunca me deixou desistir de seguir o caminho da pesquisa.

Eu não sou uma adepta da ideia de que inspiração é alguma coisa que vem de fora de mim e ali se manifesta. Não. A não ser que você chame uma palavra, uma imagem, um som de inspiração (Leda Maria Martins)

RESUMO

Este trabalho investiga a criação da *Dança Serpentina* (1982) da bailarina Loïe Fuller, sob a perspectiva não da dança em si, mas sim da criação da visualidade com base nos aparatos técnicos da iluminação e nos trajes de cena e a reverberação que esta obra tem em um espetáculo contemporâneo, *Abismo* (2022). A pesquisa se revelou necessária quando não foi possível encontrar uma documentação técnica específica a respeito da criação desses elementos da obra de Fuller. Para tal, baseamos em uma investigação documental de bibliografias e obras sobre Fuller, além de reportagens e análise da patente da dança, mas com o olhar aprofundado para os detalhes que nos auxiliaram a catalogar e relacionar as inspirações que levaram a artista a atingir a completude de sua obra. Partimos também de uma discussão da visibilidade e visualidade (Tudella, 2017), aprofundando na iluminação e trajes de cena como linguagem cênica, a fim de entendê-los como componentes estruturais e estruturantes (Simões, 2008; 2013) da composição cênica. Por fim, analisamos um espetáculo *Abismo*, que teve Fuller como inspiração para a interação entre corpo, tecido e luz para construir uma visualidade que transita entre o real e o onírico.

Palavras-chave: Visualidade cênica; Loïe Fuller; Iluminação cênica; Trajes de cena

ABSTRACT

This study investigates the creation of the *Serpentine Dance* (1892) by the dancer Loïe Fuller, not from the perspective of choreography itself, but through the lens of the scenic visuality as constructed by the technical apparatuses of lighting and stage costumes. Her contributions intrinsically resonate in the legacy of the performing arts, influencing aesthetic and technical directions that are still evident today. The need for this research emerged from the lack of specific technical documentation regarding the development of these elements in Fuller's work. To address this gap, the study is grounded in documentary research of bibliographic sources and works on Fuller, as well as newspaper reports and analysis of the patent for the dance. Particular attention was given to details that allowed for the cataloguing and correlation of the inspirations that led the artist to achieve the completeness of her creation. Furthermore, this work engages in a theoretical discussion on lighting and costumes as scenic languages, aiming to understand them as both structural and structuring components (Simões, 2008; 2013) of theatrical composition. Finally, the study analyzes a contemporary play, *Abismo* (2022), which drew direct inspiration from Fuller to explore the interaction between body, fabric, and light in the construction of a visuality that shifts between the real and the dreamlike.

Keywords: Scenic Visuality; Loïe Fuller; Stage Lighting; Stage Costumes

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Loïe Fuller com asas pintadas no seu traje de cena. Obra: <i>La Loïe Fuller</i> , autor desconhecido.....	34
Figura 2: Croqui da patente de 1894 do traje de cena de Loie Fuller com as varas..	36
Figura 3: Lâmpada de arco voltaico.....	44
Figura 4: Lâmpada elétrica comercialmente viável de Thomas Edison.....	45
Figura 5: Ilustração do sistema de iluminação da <i>Dança Serpentina</i>	48
Figura 6: Espetáculo <i>Ela veio para ficar</i>	86
Figura 7: Cartaz espetáculo <i>Abismo</i>	87
Figura 8: Cena Escritório, espetáculo <i>Abismo</i>	88
Figura 9: Bailarina e Ex-Funcionário, espetáculo <i>Abismo</i>	89
Figura 10: Iluminação branca e videomapping no espaço do Museu, espetáculo <i>Abismo</i>	90
Figura 11: Cena final, espetáculo <i>Abismo</i>	91
Figura 12: Equipe do espetáculo <i>Abismo</i>	92
Figura 13: Loïe Fuller. Espetáculo <i>Dança Serpentina</i>	94
Figura 14: Bailarina. Espetáculo <i>Abismo</i>	95
Figura 15: Loïe Fuller em <i>Dança Serpentina</i> . Fragmento retirado do vídeo <i>Danse Serpentine</i> dos Irmãos Lumière.....	96
Figura 16: Projeção de imagens e iluminação cênica banhando o espaço cênico. Espetáculo <i>Abismo</i>	97
Figura 17: Performance <i>Rainbow</i>	104
Figura 18: Uso da instalação no espetáculo <i>Abismo</i>	107
Figura 19: Videomapping e iluminação cênica no espaço do Museu, espetáculo <i>Abismo</i>	108
Figura 20: Espetáculo <i>Aisthesis - Corpos translúcidos</i>	110
Figura 21: Espetáculo <i>Aisthesis - Corpos translúcidos</i>	111
Figura 22: Refletores de LED posicionados no pátio do Museu.....	115
Figura 23: Mapa de luz na parte inferior da Escola de Minas. Espetáculo <i>Abismo</i> ..	117
Figura 24: Mapa de luz na parte superior da Escola de Minas. Espetáculo <i>Abismo</i>	118
Figura 25: Cena Escritório. Espetáculo <i>Abismo</i>	119
Figura 26: Cenografia cena escritório, foco no abajur com lâmpada 220v. Espetáculo <i>Abismo</i>	120

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
CAPÍTULO 1: SERPENTEANDO MEMÓRIAS: As Danças das Invenções de Loie Fuller.....	22
1.1: METAMORFOSE ALADA: o nascimento e a transformação da <i>Dança Serpentina</i>	26
1.2: TRAJES QUE DANÇAM: a pintura cênica dos trajes de Fuller.....	31
1.3: A DANÇA DA LUZ: a poesia luminosa da <i>Dança Serpentina</i>	40
1.4 O PARADIGMA DE FULLER: para além da <i>Dança Serpentina</i>	53
CAPÍTULO 2: DA VISIBILIDADE À VISUALIDADE.....	60
2.1 QUANDO A LUZ <i>EN-CENA</i> : a iluminação como linguagem cênica.....	70
2.2 A POÉTICA DA TÉCNICA: o filme de Fuller, as projeções de Piscator e o grupo Midaactors.....	77
CAPÍTULO 3: À BEIRA DO ABISMO: luz, movimento e intermedialidade.....	87
3.1: ENTRE MÍDIAS E PALCOS: Uma reflexão sobre a Encenação Intermídia..	97
3.2: A LUZ EM MOVIMENTO: O encontro onírico no Museu da Escola de Minas...	109
3.3: NO FUNDO DO ABISMO: algumas considerações.....	122
CONCLUSÃO: QUANDO A LUZ DANÇA: Luz em ato, corpo em fluxo e o que concluimos.....	125
REFERÊNCIAS.....	131
APÊNDICES.....	136
APÊNDICE I: Relato de Jonas Estevão sobre o espetáculo <i>Abismo</i>	137
APÊNDICE II: Rider e roteiro de luz do espetáculo <i>Abismo</i>	139
ANEXOS.....	141
ANEXO I: Patente <i>Dança Serpentina</i>	142
ANEXO II: Relato De Bernardo Silva sobre o espetáculo <i>Abismo</i>	145
ANEXO III: Relato de Clara Schaefer sobre o espetáculo <i>Abismo</i>	146
ANEXO IV: Relato de Jéssica Egoshi sobre o espetáculo <i>Abismo</i>	147
ANEXO V: Relato de Mayara Schuab Andrade sobre o espetáculo <i>Abismo</i>	148
ANEXO VI: Relato de Pedro Methner sobre o espetáculo <i>Abismo</i>	152
ANEXO VII: Relato de Welltrick Schneider sobre o espetáculo <i>Abismo</i>	157

INTRODUÇÃO

O interesse que motivou esta pesquisa surgiu durante o processo de criação do espetáculo *Abismo* (2022)¹, desenvolvido no âmbito do grupo de extensão *Midiactors*², da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Atuei como co-diretor e responsável pela iluminação cênica e projeções, vi-me diante do desafio de construir uma visualidade que extrapolasse a função tradicional da luz no teatro, buscando em recursos técnicos e estéticos uma linguagem própria para compor o espaço da cena. Foi nesse percurso criativo que emergiu a figura de Loïe Fuller (1862–1928) como fonte de inspiração estética e conceitual. Sua *Dança Serpentina* (1892), notável pela experimentação entre corpo, tecido e luz, ofereceu uma chave para repensar o papel da visualidade na dramaturgia contemporânea.

O espetáculo *Abismo*, encenado no Museu de Ciência e Técnica da Escola de Minas/UFOP, propôs uma imersão em torno do cotidiano e das angústias de um funcionário público (personagem denominado *Ex-Funcionário*). A dramaturgia oscilava entre duas esferas narrativas, o mundo real e o mundo onírico, e a transição entre essas camadas se dava, fundamentalmente, através da iluminação e dos recursos visuais. A peça explora o esgotamento psicológico de uma vida dedicada ao funcionalismo público, onde a repetição sem propósito leva o personagem a um abismo metafísico, um ponto em que se esvai a própria noção de realidade e o mundo dos sonhos desponta como válvula de escape. No desenrolar da narrativa, a monotonia de seu trabalho é progressivamente descolorida até se dissolver, levando o personagem ao limite de sua existência. Nessa fronteira entre o real e o onírico, ele encontra a figura mágica e efêmera da *Bailarina*, um ser etéreo e multicolorido que se materializa em uma dança conduzida por luzes, cores e texturas, em uma explosão que ocupa todo o espaço cênico.

¹O espetáculo foi realizado como parte da programação do Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade na edição de 2022. Uma prévia do espetáculo pode ser conferida pelo trailer, realizado para a Mostra dos Estudantes da Quadrienal de Praga de 2023, através do link: https://youtu.be/1E1PNh4iiAw?si=L8McJpkbEVh_Aqdp. Acesso em: 07 out. 2023.

²*Midiactors* é um coletivo de pesquisa e extensão do Departamento de Artes da Universidade Federal de Ouro Preto, no qual o “foco de pesquisa consiste na análise e na prática das relações criativas produzidas a partir da manipulação de elementos multimidiáticos, especialmente audiovisuais, e dos possíveis diálogos com conceitos ligados à noção de imagem cênica, teatro, presença e do uso de novas tecnologias aplicadas à cena.” (MARCELINO, 2019, p. 55).

A primeira parte, o mundo real, foi ancorada no conto *O Ex-Mágico da Taberna Minhota* (Rubião, 2016), do escritor mineiro Murilo Rubião (1916-1991), e fundamenta-se na crítica sutil e poética à condição do funcionalismo público e sua relação com o vazio existencial de uma vida pautada na rotina do trabalho. Essa obra, essencialmente alegórica, permite vislumbrar a vida do personagem como uma rotina mecânica e anódina, onde as obrigações esmagam o espírito e o obscurecem, conduzindo-o a um estado quase automático.

A segunda parte, o mundo onírico, rompe com o peso e a sobriedade do cotidiano e se transporta para o plano do sonho, inspirando-se na estética de Loïe Fuller, cujo trabalho, carregado de inovação e transcendência, influenciou a criação visual do espetáculo. Fuller, ícone da dança moderna e pioneira no uso expressivo da tecnologia no palco, aparece como inspiração na obra a partir de uma figura mística que reestrutura o espaço cênico. Nesse momento do espetáculo, o ambiente era totalmente imersivo, onde personagem e público, que se encontrava dentro do espaço cênico, eram tomados por um jogo de luzes e onde tecidos fluidos e efeitos de iluminação interagem com o movimento da personagem *Bailarina*, compondo imagens que dançam junto a ela e refletem a própria psique do personagem central.

A interação entre essas duas dimensões, o real e o onírico, foi pontuada por recursos midiáticos, como projeções interativas e *videomapping*, que aumentam a sensação de imersão e desenham no espaço as camadas da experiência existencial do *Ex-Funcionário*. Durante o espetáculo, o personagem enfrenta o vazio do dia-a-dia, e a narrativa atinge seu ápice quando ele finalmente se vê sozinho diante do *abismo*, onde as cores e movimentos da *Bailarina* lentamente dissipam-se, restando somente o silêncio e uma branquidão pálida como reflexo de sua solidão.

No meu trabalho de conclusão de curso, *Iluminação cênica e projeção de imagens: o uso de tecnologias para se compor o espaço cênico* (Gomes, 2023), explorei as possibilidades que a iluminação e as projeções midiáticas oferecem para ampliar o entendimento do espaço cênico e criar novas camadas de percepção estética e sensorial. Busquei compreender como essas tecnologias podem ser empregadas para mais do que descrever ou dar visibilidade ao espaço: elas constroem atmosferas, transcendem limites físicos e colocam o espectador em

contato com um espaço de significados multifacetados, entre o real e o simbólico. Apesar de abordar o espetáculo nessa perspectiva tecnológica e estética, fiquei aquém de uma análise detalhada das influências e do processo criativo que nos guiaram, especialmente a complexa tentativa de incorporar a obra de Loïe Fuller no desenvolvimento visual da peça.

Foi então, ao aprofundar a pesquisa sobre Fuller para o espetáculo, que se revelou a profundidade do desafio: a ausência de uma documentação técnica detalhada dos métodos de Fuller. Sua prática, marcada por experimentação e inovação tecnológica, resulta em um acervo que privilegia o caráter poético e a influência de suas apresentações, mas carece de registros técnicos sobre as montagens e os procedimentos de iluminação e de seus trajes de cena. A dificuldade em mapear seu processo criativo destacou o quanto a arte de Fuller demanda uma leitura interpretativa que transcende os limites dos registros históricos, exigindo um olhar atento ao que é tangível na sua estética, mas também ao que é intangível, para então criar novas possibilidades de conexão entre a sua época e o presente. Sem essas referências detalhadas, nos vimos obrigados a buscar caminhos alternativos, inspirando-nos em artistas e técnicas contemporâneas brasileiras para desenhar a estrutura visual e operacional do espetáculo.

No momento da escrita inicial deste projeto, minha visão estava concentrada principalmente nas contribuições estéticas das obras de Loïe Fuller. Meu interesse se centrava na maneira como sua estética impactava o público e redefinía o espaço cênico, sem aprofundar os detalhes técnicos que tornavam esses efeitos possíveis. No entanto, com o passar do tempo e com a experiência adquirida como técnico de iluminação cênica, percebo cada vez mais a necessidade de uma discussão que vá além dos aspectos estéticos para investigar os aspectos técnicos específicos que Fuller utilizava em sua obra. Sua inovação não estava somente na criação de belas imagens em cena, mas na complexidade e engenhosidade dos artefatos e dispositivos de iluminação que ela incorporava para alcançar efeitos visuais únicos e revolucionários.

Hoje, entendo que para apreciar plenamente o impacto de Fuller é essencial desvendar os recursos técnicos por trás de sua prática. Cada elemento técnico era planejado para maximizar o potencial visual e emocional de sua dança,

integrando-se ao espaço cênico de maneira a transformar a percepção do público. É justamente essa atenção aos detalhes técnicos que permitiu a Fuller inaugurar uma linguagem cênica singular, na qual a iluminação, os trajes e o movimento eram componentes interdependentes. É justamente essa atenção aos detalhes técnicos que permitiu a Fuller inaugurar uma linguagem cênica singular, na qual a iluminação, os trajes e o movimento eram componentes interdependentes. Percebo que a pesquisa aprofundada desses artefatos técnicos não é somente uma forma de documentar a história de apresentações artísticas, mas também uma contribuição valiosa para a formação de novos profissionais.

A princípio, quando submeti o projeto, pretendia realizar uma análise de três obras de Fuller: *Quack Medical Doctor* (1891), *Dança Serpentina* e *Dança do Fogo* (1895), sem propor nenhuma obra contemporânea que usasse Fuller como base de criação. Contudo, como pontua a professora Holly Cavrell (2012, p.87), “há poucas maneiras de se reconstruir o trabalho de Fuller, apenas curtos filmes de 15 a 30 segundos dela mesma dançando”. E logo no início da pesquisa pude perceber que não contaria com muitos materiais visuais das obras para poder realizar uma análise delas a partir das minhas próprias percepções. Sendo assim, optei por não realizar as análises das obras em específico e resolvi focar na *Dança Serpentina*, a mais conhecida e que possui um acervo maior de materiais e bibliografia a respeito.

O efeito cênico proposto por Fuller envolvia uma relação indissociável entre luz e movimento, como destaca Roubine (1998, p.22), ao afirmar que a luz “Colorida, fluida, ela se torna um autêntico parceiro da dançarina, cujas evoluções ela metamorfoseia de modo ilimitado”. Essa descrição ilustra o papel central que a iluminação ocupava em suas apresentações, atuando não apenas como elemento de realce visual, mas como um “parceiro” ativo na dança, cuja fluidez e variação acompanhavam a expressão artística de Fuller. Ao manipular as cores e intensidades de luz, Fuller foi capaz de transformar seu próprio corpo e os tecidos que utilizava em uma forma mutável, quase irreal, rompendo as fronteiras entre dança e pintura cênica e oferecendo ao público uma experiência de imersão visual completa, na qual o espectador se via envolvido pela magia da metamorfose contínua em cena. Essa criação de um espaço que oscilava entre o abstrato e o figurativo tinha como objetivo provocar não apenas uma apreciação estética, mas

evocar uma resposta emocional intensa no espectador, convidando-o a mergulhar em um universo onírico e sensorial. A cada movimento, a artista criava imagens singulares que provocavam reações efusivas do espectador. A plateia não via apenas uma mulher, mas também um gigante violeta, uma borboleta, uma serpente sinuosa e uma onda branca do oceano. Cada forma se erguia sem peso no ar, girava suavemente sob as luzes do arco-íris, pairava e então desaparecia para dar lugar a uma nova forma, como descrito por Fuller (2020, p.44): "Gritavam: 'Bravo! Viva a borboleta! Viva a orquídea!'".

A decisão de focar em apenas uma obra de Loïe Fuller, a *Dança Serpentina*, revela uma tentativa de contornar a grande lacuna documental e técnica que envolve seu legado artístico. Esse foco nasce da urgência em compreender as nuances dos efeitos visuais de Fuller a partir de uma perspectiva que articule técnica e estética, refletindo minha vivência prática como técnico de iluminação. Percebo a escassez de materiais que não apenas dialoguem com o âmbito acadêmico, mas que também sirvam de guia e inspiração para profissionais da cena que, assim como Fuller, desejam expandir as possibilidades criativas da luz. A ausência de registros detalhados sobre as produções da artista não só restringe a compreensão de suas obras, como também limita o potencial de inovação nas visualidades da cena, onde técnicas e efeitos que ela desenvolveu ainda ecoam como campo de experimentação.

Assim, a pesquisa tem como objetivo compreender de que modo Loïe Fuller construiu a visualidade cênica da *Dança Serpentina*, a partir de uma análise técnica dos aparatos de iluminação cênica e dos trajes de cena. Parte-se do entendimento de que esses elementos, mais do que recursos de suporte visual, atuam como linguagens estruturais e estruturantes da cena (Simões, 2008; 2013). Como objetivos específicos, busquei:

- Investigar historicamente o processo de criação da *Dança Serpentina*, identificando as fontes de inspiração e os contextos artísticos e tecnológicos que influenciaram a elaboração dos elementos visuais da obra.

- Analisar tecnicamente os dispositivos utilizados por Fuller, tais como os sistemas de iluminação, com base em documentos históricos, registros iconográficos, registro da patente e relatos biográficos.
- Discutir os conceitos de visibilidade e visualidade cênica à luz de autores como Eduardo Tudella (2017), Cibele Forjaz (2008; 2013), Adolphe Appia (2022), Nadia Luciani (2024) Fausto Viana (2015) e Dalmir Rogério (Pereira, 2012), articulando-os à prática de Fuller para compreender como luz e traje atuam como linguagens em si mesmas.
- Estabelecer um diálogo entre a obra de Fuller e a cena contemporânea, por meio da análise do espetáculo *Abismo* (2022), a fim de observar como os princípios visuais e técnicos da *Dança Serpentina* são atualizados em práticas intermediáticas atuais.
- Contribuir para a valorização dos aspectos técnicos do fazer teatral, propondo uma abordagem crítica e poética sobre a iluminação e os trajes de cena como componentes centrais da dramaturgia visual e sensorial do espetáculo.

O desafio de explorar os aspectos técnicos da *Dança Serpentina* tornou-se mais que um esforço de reconstrução histórica, foi uma jornada para imaginar os recursos e os aparatos humanos que poderiam ter possibilitado a criação do universo etéreo e mutável de Fuller. Questões como os tipos específicos de equipamentos que ela utilizava, os materiais e os métodos de coloração para alcançar sua atmosfera multicolorida surgiram como dilemas técnicos essenciais. A própria operação cênica de Fuller, que manipulava luz e movimento para transformar o corpo em abstração, levanta questões sobre o número de técnicos envolvidos e as metodologias que podem ter sido empregadas na época.

Em resposta aos objetivos propostos, adotei uma metodologia, dividida em três eixos: um olhar histórico da obra de Fuller; uma discussão conceitual acerca da linguagem da visualidade cênica; e a análise de uma prática. Para uma observação documental que se concentrou na investigação de fontes primárias e secundárias, foi necessário dar ênfase especial em materiais da época e literatura crítica especializada. O corpus documental incluiu a patente da *Dança Serpentina*, registrada por Loïe Fuller, críticas publicadas em jornais do final do século XIX,

reportagens e arquivos digitalizados que descrevem suas apresentações e inovações técnicas. Esses documentos permitiram não apenas mapear os aspectos técnicos utilizados por Fuller na concepção da dança, como também ofereceram pistas sobre os modos de recepção de sua obra. Essa abordagem histórica foi complementada por uma leitura analítica de obras teórico-conceituais que permitiu um olhar transversal sobre a prática de Fuller, compreendendo-a não apenas como um marco estético em seu tempo, mas como uma antecipação de debates centrais nas artes da cena.

A ausência de documentação técnica específica sobre as criações de Loïe Fuller impôs desafios complexos ao desenvolvimento desta pesquisa, especialmente no esforço para mapear as soluções técnicas e estéticas da *Dança Serpentina*. Essa abordagem, fundamentada em obras como as de Rhonda Garelick (2007), Richard Current e Marcia Current (Current & Current, 1997)³, Gabriel Tolgyesi (2020) e a autobiografia de Fuller (2020)⁴, foi essencial para preencher lacunas e lançar luz sobre detalhes aparentemente sutis, mas cruciais para a reconstrução do universo técnico da artista. Para tal, precisei voltar alguns anos antes da criação da *Dança Serpentina* e discorrer sobre outras obras que envolveram Fuller em suas criações e que possivelmente foram fontes de inspiração, como *Aladdin's Wonderful Lamp* (1887), *Carmen-up-to-Date* (1889) e *Quack Medical Doctor*.

A patente registrada por Fuller para a *Dança Serpentina*, um documento que detalha a coreografia da dança, traz, a um olhar atento, uma possibilidade de compreensão de como podem ter ocorrido os efeitos luminosos propostos pela artista. Ao longo da pesquisa, tal documentação revelou não apenas a técnica de Fuller, mas também seu compromisso com a transformação da luz em um elemento vivo e pulsante na cena. Complementando essa análise, o acesso a um acervo digitalizado de jornais e críticas de dança do período trouxe novos olhares sobre a

³O leitor irá reparar, ao decorrer do texto, que fiz uma escolha de priorizar o material discutido por Rhonda Garelick (2007) em detrimento da obra dos autores Current & Current (1997). Isso se dá ao fato que ambos os textos discutem quase os mesmos pontos e pelas datas de publicações, um se encontra mais recente e assim mais atualizado que o outro.

⁴O leitor também reparará que estou utilizando uma autobiografia de Fuller publicada em 2020. A versão original da obra, *Fifteen years of a dancer's life*, foi publicada em 1913. Porém, estou utilizando uma tradução para o português publicada em 2020.

recepção pública e as resenhas contemporâneas de sua obra, enriquecendo a compreensão sobre a recepção e o impacto visual das apresentações.

Para tal, o primeiro capítulo, intitulado *Serpenteando memórias: as danças das invenções de Loïe Fuller*, apresenta um percurso histórico-biográfico da artista, focalizando o surgimento da Dança Serpentina. Nele, são discutidos os dispositivos técnicos utilizados por Fuller, como a manipulação da iluminação elétrica, o uso de tecidos translúcidos e a construção de trajes específicos, além do impacto que sua linguagem exerceu sobre os palcos da *Belle Époque*. Com base na patente, relatos críticos e materiais iconográficos, evidenciam-se as estratégias de transformação do corpo cênico e a centralidade da luz como elemento constitutivo de sua visualidade. Ao considerar o contexto histórico e os dispositivos técnicos disponíveis à época, foi possível compreender como Fuller mobilizou tais recursos, não apenas para compor a visualidade do espetáculo, mas para transformá-los em agentes expressivos fundamentais de sua encenação. A forma como seu corpo interagia com a luz e com os tecidos revelou uma compreensão expandida da cena, em que a técnica não era apenas suporte, mas parte constitutiva da linguagem artística.

No segundo capítulo, *Da visibilidade à visualidade*, a investigação volta-se para o campo conceitual. A partir das contribuições de Eduardo Tudella (2017), Cibele Forjaz Simões⁵ (2008; 2013), Adolphe Appia (2022)⁶, Nadia Luciani (2024), estabelece-se uma distinção entre a função de visibilidade, historicamente atribuída à tecnicidade da luz, e a emergência da luz como linguagem visual e performativa. Esse deslocamento de perspectiva permite compreender a luz como escritura, isto é, como potência que articula a espacialidade, a temporalidade e a sensorialidade na cena. Além disso, discuto os trajes de cena não apenas como adereços, mas como superfícies ativas de produção de sentido, em diálogo com os estudos de Fausto Viana (2015) e Dalmir Rogério Pereira (2012). Trata-se de compreender como esses componentes ultrapassam a função descritiva ou decorativa, assumindo o estatuto de linguagens autônomas que articulam sentido por meio de códigos próprios,

⁵O leitor irá notar também que ao longo da dissertação, as citações da referida autora seguem por (Simões, ano, p.), mas me referirei a ela por Forjaz ou Cibele Forjaz, visto que este é o nome artístico da professora e como ela segue as citações em artigos publicados mais recentemente.

⁶Importante ressaltar que estou utilizando aqui a tradução dos trabalhos de Appia publicada em 2022, organizada e traduzida pelo professor Jacob Guinsburg (1921-2018), com prefácio da professora Cibele Forjaz.

contribuindo para a construção da narrativa cênica. Busco demonstrar que tanto a luz quanto os trajes em Fuller não operam como meios neutros de representação, mas como camadas poéticas ativas, cuja leitura é fundamental para a apreensão estética e simbólica de sua obra. Na sessão final deste capítulo, propõe-se uma articulação histórica que conecta as experimentações cênicas do século XX, particularmente os trabalhos de Erwin Piscator (1893-1966), com as manifestações da cena contemporânea, exemplificadas pela prática do grupo *Midiactors*. Este encadeamento cronológico e conceitual serve como ponte para o desenvolvimento aprofundado do último capítulo da dissertação, onde tais influências e reverberações serão analisadas em um contexto mais específico.

Por fim, o terceiro capítulo, *À beira do abismo: luz, movimento e intermidialidade*, dedica-se à análise do espetáculo *Abismo*. Tomando-o como estudo de caso, o capítulo examina como os elementos técnicos e poéticos inspirados na obra de Fuller foram ressignificados por meio de tecnologias digitais, projeções interativas e estratégias intermídiaicas. A narrativa visual do espetáculo revela-se como um campo de travessias entre o corpo, a luz e a imagem, evidenciando como a herança de Fuller se reatualiza na cena tecnopoética atual. Dediquei uma reflexão sobre os conceitos de espetáculos *multimídia* e *intermídia*, fundamentada nas perspectivas de Marcelo Denny (Leite, 2012), Patrice Pavis (2010) e Claus Clüver (2012). Essas referências teóricas oferecem uma análise das intersecções e diferenças no uso das mídias nas artes cênicas, delineando o modo como as mídias transformam o espaço teatral e a experiência do espectador.

A necessidade de trazer este espetáculo para a discussão nesta dissertação surge a partir da disciplina *Pesquisa em processos e poéticas da cena contemporânea*, ofertada pelo PPGArtes (UFMG)⁷. A análise de *Abismo* como caso contemporâneo permitirá também observar as complexas interações entre tecnologia e arte cênica no nosso tempo, em que a tradição visual, cujas experiências pioneiras foram desenvolvidas por Fuller, ressurgem em novas formas, ou mais ainda capaz de desafiar e redefinir as percepções do público sobre o espaço e a ação teatral. Neste espetáculo, a luz e a projeção desempenham papéis

⁷Disciplina ministrada pelos professores: Dr. Marcelo Eduardo Rocco de Gasperi, Dra. Alba Pedreira Vieira e Dra. Flávia Borsani, no segundo semestre de 2023.

que evocam as transformações simbólicas de Fuller, mas adaptadas a um contexto em que a interatividade e o poder de imersão midiática ampliam a experiência da plateia, tornando-se componentes orgânicos da narrativa. Assim, pretendo não apenas traçar uma linha de continuidade entre as inovações de Fuller e as práticas cênicas atuais, mas também examinar como suas experimentações abrem espaço para que o teatro, ainda hoje, seja um campo vivo de investigação, no qual a luz não apenas ilumina, mas cria realidades e convida o público a atravessar os limites do cotidiano para mergulhar no universo poético e sensorial da cena.

A partir desses três eixos, histórico, conceitual e prático, a dissertação busca contribuir para a reflexão sobre a visualidade como linguagem no teatro e propor caminhos para a formação de artistas e técnicos que operem a cena a partir da imagem e da sensorialidade. Busco aprofundar o entendimento sobre as contribuições de Loïe Fuller para a encenação teatral, explorando como a artista desenvolveu uma linguagem visual própria em que a iluminação cênica emerge não como mero recurso técnico de visibilidade, mas como um verdadeiro alicerce da narrativa, um elemento estrutural e estruturante para a criação de atmosferas poéticas e simbólicas. Meu objetivo foi desvendar como essa abordagem pioneira de Fuller na manipulação da luz, que fluía em sintonia com os movimentos de seu corpo e dos tecidos em cena, estabeleceu uma base de experimentação e invenção para as encenações de sua época e se perpetua como uma influência marcante em produções contemporâneas.

CAPÍTULO 1: SERPENTEANDO MEMÓRIAS: As Danças das Invenções de Loïe Fuller

Marie Louise Fuller nasceu no estado de Illinois, nos Estados Unidos da América, em 1862. Segundo sua autobiografia, Fuller estreia nos palcos com apenas seis semanas de vida, quando foi levada por dois homens ao centro de um baile. Nesse evento, a bebê Fuller se tornou o foco das atenções, e quando a tentaram levá-la de volta ao quarto, um dos dançarinos comentou: “- Ela fez sua entrada no mundo, agora tem que ficar” (Fuller, 2020, p.27). Aos dois anos, Fuller já recitava poemas e orações nos cultos dominicais. Na descrição, Fuller (2020) relata que se apresentou em um domingo e, no seguinte, foi novamente convidada a recitar um poema de que havia ouvido apenas uma vez.

Recitei o pequeno poema de modo tão sério, que, apesar dos erros que devia cometer, a essência foi entendida e impressionou a todos os presentes. Não parei uma só vez, recitando o poema de ponta a ponta. Depois fiz uma nova saudação e todo mundo aplaudiu com entusiasmo. [...]

Quando, bem depois, minha mãe veio se juntar a mim, ela estava pálida e trêmula. Perguntou-me por que é que eu não lhe tinha avisado o que iria fazer. Respondi-lhe que não podia avisá-la de algo que eu mesma não sabia. (Fuller, 2020, p.33).

A professora e colunista Rhonda Garelick (2007, p.21, tradução nossa) relata e reflete que

Esse episódio delineia com excepcional clareza os temas paradoxais que fundamentariam toda a carreira de Fuller: a insistência em seu próprio poder místico, quase sobre-humano, sobre a plateia, e uma insistência igualmente forte em sua total inocência e ausência de premeditação ao se apresentar.⁸

Garelick (2007) fala que o relato chama a atenção por duas razões principais. Primeiro, destaca o choque intenso e quase teatral de sua mãe, exagerado e fortemente físico; em segundo lugar, defende a ideia da “inconsciência” de Fuller, ainda jovem, durante a apresentação, de maneira que soa um pouco insincera. Todo o episódio parece mais planejado do que espontâneo, sugerindo uma compreensão

⁸The episode delineates with exceptional clarity the paradoxical themes that would underlie Fuller’s entire career: insistence upon her own mystical, nearly superhuman power over an audience and an equal insistence upon her total innocence and lack of forethought in performing. (Garelick, 2007, p.21).

surpreendentemente precoce sobre os elementos de ensaio e de apresentação. Essa memória infantil constrói uma forma de encenação de inocência retroativa – um traço que se tornaria essencial tanto na própria estética artística de Fuller quanto nas explicações que ela daria posteriormente sobre sua arte.

Seu nome artístico era Mary-Louise ou Louie, como citam os historiadores Richard Current e Marcia Current (Current & Current, 1997). Em 1878, a artista trocou seu nome artístico por Loïe, e aos dezesseis anos, se mudou para Nova York com sua mãe e irmão para começar sua carreira no *vaudeville* e nos cabarés burlescos. Até explodir com sua *Dança Serpentina*, Fuller trabalhou como atriz e cantora. Current & Current (1997) destacam as principais atuações de Loïe nas obras⁹: *Aladdin, or the Wonderful Lamp*¹⁰, na qual ela esteve presente na montagem entre 1885 e 1886 e *Quack, M.D.*¹¹, em 1891. Garelick (2007) também aponta a participação da artista durante um período em Londres, onde participou de diversas produções, com destaque para *Carmen-up-to-Date*¹², também em 1889.

Após sua experiência no espetáculo *Quack, M.D.*, Fuller cria em 1892 sua mais famosa composição artística, a *Dança Serpentina*. Garelick (2007) explica que na *Dança Serpentina*, Fuller era envolta em um vasto traje de seda chinesa branca, com apenas o rosto e as mãos visíveis. Ela manipulava varas costuradas nas mangas, moldando o tecido em esculturas gigantescas e giratórias que flutuavam sobre sua cabeça. À medida que girava no palco, seus braços elevavam e moldavam a seda em padrões ondulantes. Simultaneamente, luzes coloridas a tingiam com tons profundos.

Em 1892, Paris vivia o fervor das transformações da *Belle Époque*. Na rua Richer, número 32, ficava a famosa casa de espetáculos *Folies Bergère*. Loïe Fuller, recém-chegada à cidade, deparou-se com um cartaz enorme anunciando a "dançarina serpentina" naquela casa de música. Contudo, ela, criadora da *Dança*

⁹Dentre os destaques dos autores, escolhi o recorte destas obras específicas pela importância que elas têm no contexto de influência da *Dança Serpentina*.

¹⁰O destaque desta obra se dá pela importância que ela tem no uso inovador da luz e cenografia para a época.

¹¹Primeira peça que Fuller coloca em prática os trajes de cena que depois se desenvolveram na *Dança Serpentina*.

¹²Espectáculo que Fuller tem contato com as *skirt dances*.

Serpentina, não havia assinado contrato para se apresentar na capital francesa. O ato anunciado era, na verdade, Maybelle Stewart, uma conhecida de Fuller que já havia assistido suas apresentações em Nova York. Receosa de encontrar mais uma imitadora de sua dança, Fuller decidiu assistir ao espetáculo. Após a apresentação, descreveu sua reação: “Quanto mais ela dançava, mais calma eu ficava. Eu poderia tê-la beijado com prazer por sua... ineficiência” (Sommer, 1975, p.61 *apud* Garelick, 2007, p.1, tradução nossa)¹³.

Logo após sua chegada, Fuller havia conseguido uma entrevista com o diretor da casa de espetáculos, Edouard Marchand. Após Loïe ter feito uma audição e mostrado o seu trabalho, o diretor demite sua imitadora e concede a Fuller uma apresentação solo de suas coreografias. Porém, a estreia da artista na capital francesa contou com um detalhe: ela deveria se apresentar sob o nome de Stewart por duas noites, visto que os materiais de publicidade já circulavam com o nome da imitadora e, sem outra alternativa, ela aceitou. Garelick (2007, p.1-2) destaca a ironia desse começo: Fuller, cuja arte gira em torno de autorreprodução, imagens espelhadas e jogos de identidade, é forçada a se esconder sob o nome de uma imitadora. E assim nasce sua carreira de diversos sucessos nos palcos europeus. Segundo a professora Gabriela Monteiro (2016, p.137), a estreia de Fuller no *Folies Bergère* trazia mudanças no repertório da casa, como a “beleza poética, a ‘poesia da imagem’”.

O estrelato de Fuller, “considerada o grande mito da Belle Époque” (Monteiro, 2016, p.138), não se baseava no glamour sexual que normalmente atraía artistas femininas. Embora Fuller fosse abertamente lésbica, sua vida pessoal não foi objeto de críticas ou desaprovação pública. Segundo os jornalistas da época, ela era “‘casta’ e ‘correta,’ escrevendo frequentemente sobre seu relacionamento com a mãe e raramente mencionando sua companheira de mais de vinte anos, Gabrielle Bloch” (Garelick, 2007, p. 4, nossa tradução)¹⁴. A audiência ou mesmo a mídia não se interessaram tanto pela vida privada da artista. A bailarina, que era conhecida por ser desajeitada e fora dos padrões estéticos para uma bailarina da época, não era

¹³“The longer she danced the calmer I became. I could gladly have kissed her for her... inefficiency” (Sommer, 1975, p.61 *apud* Garelick, 2007, p.1).

¹⁴“‘chaste,’ and ‘correct,’ writing often of her relationship with her mother and rarely even mentioning her live-in female companion of over twenty years, Gabrielle Bloch” (Garelick, 2007, p. 4).

glamourosa. Garelick (2007) afirma que o último argumento é uma das razões pelas quais sua fama não durou tanto após sua morte.

Ao explorar áreas tradicionalmente dominadas por homens, como os técnicas de palco, a invenção mecânica e a produção cinematográfica, e ao cruzar fronteiras entre o *music hall* popular e a dança erudita de concerto, Loïe Fuller ocupou um espaço de transgressão e inovação que a colocou à frente de seu tempo. Sua atuação multifacetada, como bailarina, inventora e artista visual, resultou em uma carreira sem paralelos, que desafiava as convenções da época. Entretanto, essa singularidade também representava um desafio para a construção de uma memória duradoura, já que Fuller, ao contrário de suas contemporâneas que aderiram a papéis mais convencionais, não deixou um "gancho" acessível para sustentar seu legado cultural (Garelick, 2007, p.8). Mesmo sendo amplamente reconhecida e celebrada durante sua vida pela originalidade e pelo impacto visual de sua dança, Fuller experimentou um certo apagamento após sua morte. A partir da minha vivência profissional como técnico de iluminação em espetáculos de escolas de dança, observei que, apesar da recorrência de elementos estéticos que dialogam com a linguagem desenvolvida por Fuller, poucos professores e coreógrafos demonstravam familiaridade com sua imagem, trajetória e legado artístico.

Apesar de sua morte como uma mulher extremamente famosa e de ter coreografado 128 danças entre 1892 e 1925, Fuller desapareceu rapidamente da mente do público. Current & Current (1997, p.6, tradução nossa) dizem ainda que “Um século após sua ascensão à fama, ela não é mais lembrada entre o público, apenas por aqueles interessados em dança moderna e *Art Nouveau*”¹⁵. Agora, a maioria dos seus conhecedores são estudiosos e acadêmicos que estão familiarizados com seu trabalho. Esta situação é ainda mais limitada no contexto brasileiro, pois a maioria dos materiais relacionados à artista é de difícil acesso e com pouquíssimos textos e registros com traduções para o português.

Esse esquecimento pode ser atribuído tanto à sua transgressão de gêneros artísticos quanto à complexidade de sua obra, que incluía elementos técnicos e práticas experimentais que não se enquadravam em categorias tradicionais. Fuller

¹⁵“A century after her sudden rise to fame, she was no longer remembered except among people interested in modern dance or in *Art Nouveau*” (Current & Current, 1997, p.6).

foi tão diferente que, ao mesmo tempo em que sua figura ressoava intensamente no imaginário de sua época, ela se tornava difícil de catalogar para gerações futuras. Esse paradoxo, de ser lembrada e esquecida, revela as limitações das estruturas de memória coletiva para abarcar artistas que se recusam a ocupar rótulos fixos, destacando a importância de revisitarmos seu legado sob novas perspectivas.

No final das contas, talvez não seja uma surpresa que uma artista que apreciava o jogo do desaparecimento tenha desaparecido tão bem após sua morte. Seu legado é um testemunho da potência de sua imaginação técnica e poética, de sua habilidade em transformar aparatos técnicos em poesia visual, e de sua ousadia em desafiar as convenções do gênero, da dança e da teatralidade. Fuller não apenas expandiu os limites do corpo cênico por meio da luz e dos trajes, mas também inaugurou uma nova maneira de pensar a relação entre arte e tecnologia. Seu desaparecimento simbólico não apaga sua importância: ao contrário, torna ainda mais urgente o esforço de resgatá-la, documentá-la e inscrevê-la na história das inovações estéticas e técnicas que moldaram a cena contemporânea.

1.1: METAMORFOSE ALADA: o nascimento e a transformação da *Dança Serpentina*

Notoriamente, a apresentação mais famosa da artista é a *Dança Serpentina*. Não à toa é a mais estudada e comentada entre os historiadores, acadêmicos, estudantes de arte e artistas do teatro e do cinema. Na história oficial, relatada por Fuller (2020), a artista marca o início da criação de sua dança com a participação no espetáculo *Quack M.D.*. Na peça, Fuller interpreta a Sra. Imogene Twitter, uma viúva, cujo único papel era ser hipnotizada pelo Dr. Franck Drake (Doutor Quack).

Fuller estava em turnê em Londres quando foi convidada a voltar aos Estados Unidos para estrelar na montagem do dramaturgo Fred Marsden (1842-1888). Seu papel era tão pequeno que, segundo Garelick (2007, p.28), seu nome nem aparece no programa do espetáculo. Fuller recebeu um pequeno adiantamento do cachê para o espetáculo e já o havia gastado antes da produção começar. Com isso, ela precisou arcar com as despesas de produção do seu traje de cena. Devido à crise financeira que estava vivendo na época, Fuller teve a necessidade de encontrar dentre seu acervo de trajes algo que fosse suficiente para a composição do seu momento de hipnose. Fuller (2020, p.36) relata que

Nada, não encontrava absolutamente nada.

De repente, vislumbrei, no fundo de uma das minhas malas, uma caixinha minúscula. Abri-a, e tirei de lá um tecido de seda leve como uma teia de aranha. Era uma saia ampla e muito larga na parte inferior.

Meses antes, durante um jantar em Londres, Loïe Fuller recebeu de oficiais ingleses uma saia vinda diretamente da Índia. Este foi um dos seus primeiros contatos com as influências orientais, que se tornariam preponderantes em seus últimos trabalhos, no fim da sua carreira e vida.

Não conhecia ninguém da Índia. Mas lembrei subitamente do jantar e dos jovens oficiais. Adorei receber um presente tão bonito; contudo, eu estava longe de suspeitar que ele continha a pequena semente da qual sairia, para mim, uma lâmpada de Aladim. (Fuller, 2020, p.37).

Loïe transformou o presente dos oficiais, uma saia, remodelando-a “e costurando-a como um décolleté/corpete, ainda que com sobras de tecido” (Tolgyesi, 2020, p.31), convertendo-a em um vestido estilo Império. Com o traje pronto, o espetáculo foi produzido e apresentado ao público de Nova York. Na cena, o Dr. Quack hipnotizava a Sra. Imogine em uma pantomima que simulava a entrada no subconsciente da personagem.

A cenografia representava um jardim e uma orquestra criava uma paisagem sonora de mistério e hipnose. A cena incluía uma iluminação especial, com os eletricitistas sendo instruídos a usar uma luz verde para que a união desses elementos e a ação dos atores concretizasse “seu pleno efeito” (Fuller, 2020, p.35) na composição da visualidade proposta. Fuller relata que, durante as apresentações, seu vestido era tão volumoso que ela precisava levantá-lo com as duas mãos para não pisar. Ela também descreve a necessidade de erguer “os braços no ar, enquanto continuava a flutuar pelo palco como um espírito alado” (Fuller, 2020, p.38).

O movimento da atriz, combinado com a visualidade, criava imagens cênicas que impactavam o público. A cena de hipnose logo foi considerada o ponto alto da peça, mas não suficiente para o espetáculo conseguir circular por muito tempo. Contudo, a figura de Loïe foi extremamente elogiada pela crítica, que dizia que Fuller (2020, p.39) “contava com cartas extraordinárias nas mangas... se soubesse como usá-las!”. Ela, então, se anima com uma possibilidade de futuro e caminhos possíveis a serem seguidos.

Fuller se encontrava em casa quando reparou que o sol adentrava seu quarto e, ao atravessar a cortina, coloriu todo o espaço com uma luz âmbar. A iluminação solar não apenas dava cor ao ambiente como também ao vestido que ela usava.

Reflexos dourados brincavam nas dobras da seda cintilante, e nessa luz o meu corpo delineava-se vagamente em contornos de sombra. Foi um momento de intensa emoção. *Inconscientemente*, senti que estava diante de uma grande descoberta, de uma descoberta que só mais tarde tive certeza a qual havia de abrir o caminho que até hoje percorro. (Fuller, 2020, p.39, grifo nosso).

Ao interagir com o vestido, Loïe Fuller descobriu o potencial de movimento e fluidez que o tecido e a luz proporcionaram. Fuller então decidiu criar uma dança. A cada experimentação, ela encontrava posturas e movimentações interessantes que contribuíram para a composição embrionária de sua coreografia mais famosa. “Cheguei finalmente à conclusão de que cada movimento do corpo provocava na dobra do tecido, nas cores dos panos, um resultado matematicamente e sistematicamente previsto” (Fuller, 2020, p.39).

Estudei cada um dos meus movimentos e, no final, obtive doze. Ordenei-os em dança n.1, n2 etc. A primeira deveria ser iluminada por uma luz azul, a segunda por uma luz vermelha, a terceira por uma luz amarela. Para iluminar minhas danças, eu queria *um refletor com um vidro colorido na lente*; para a última dança, porém, desejava dança-la na *escuridão* tendo um só raio de luz amarela a atravessar o palco (Fuller, 2020, p.40, grifo nosso).

Assim, Fuller monta uma estrutura e sequência do que seria a primeira versão de um roteiro de movimentos e iluminação. A artista passa a procurar por agentes para que sua dança pudesse ganhar vida nos palcos nova-iorquinos, mas sem sucesso. Fuller vinha de uma sequência de fracassos como atriz e sua nova tentativa como dançarina não foi levada a sério pelos agentes. É preciso ressaltar que Loïe não possuía nenhuma formação formal como dançarina e, para a época, também não se encaixava nos padrões físicos do que era esperado de uma dançarina clássica. A artista traz um relato da primeira tentativa de apresentar sua nova ideia a um agente:

- Você, uma dançarina? Essa é boa! Quando precisar de você como atriz, vou procura-la com prazer. Mas como dançarina, tenha paciência! Só contrato dançarinos de prestígio. As únicas que conheço são Sylvia Grey e Letty Lind, de Londres. E, acredite, você não pode competir com elas. Passar bem, senhorita! (Fuller, 2020, p.40).

Diante de sucessivas recusas, Fuller obteve um encontro com um diretor apenas após uma demorada negociação facilitada por uma amiga em comum. Para

essa apresentação, que funcionou como uma audição, a artista não dispunha de qualquer recurso técnico para a composição estética que havia previamente concebido. No entanto, isso não a impediu de aproveitar a oportunidade para buscar o que tanto almejava:

Não hesitei em vestir meu traje ali mesmo no palco e por cima da minha roupa. Depois, cantarolei uma melodia e comecei a dançar na penumbra, suavemente. [...]

Continuei a dançar, ocultando-me na sombra ao fundo do palco, voltando em seguida para a luz, girando freneticamente.

Por fim, suspendi uma parte do amplo vestido acima dos ombros, fazendo uma espécie de nuvem que me cobria por completo, e cai - massa palpitante de seda leve - aos pés do diretor. Depois, levantei-me e esperei, ansiosa, o que ele ia dizer [...]

Finalmente, ele saiu do silêncio e batizou a minha dança de “A Serpentina” (Fuller, 2020, p.42).

O diretor leva Fuller para seu escritório e a apresenta a música *Loin du bal* (1886), uma valsa de Ernest Vital Louis Gillet (1856-1940), que posteriormente faria sucesso ao ser acompanhada da *Dança Serpentina*. A proposta do diretor era que Fuller acompanhasse a temporada da companhia do espetáculo *Tio Celestino* (1891) pelo interior estadunidense até que houvesse a estreia em Nova Iorque, apresentando-se entre os atos da peça. Loïe impôs que seu nome estivesse nos programas de divulgação do espetáculo, o que foi acordado com o diretor, mas não cumprido durante o tempo que eles estavam na estrada. O papel dela nessa turnê era apresentar sua dança durante os intervalos da opereta, também sem nenhum apoio técnico para a criação da iluminação. Mesmo sem a presença da iluminação almejada, a artista obteve sucesso instantâneo. Foi apenas um mês após o início das apresentações que a companhia chegou a Nova Iorque para se apresentar no *Casino*, um dos maiores e mais belos teatros da cidade na época.

Pude aí, pela primeira vez, realizar as minhas danças como eu as havia concebido: *escuridão na sala* e luzes coloridas no palco, com a primeira aparição banhada por uma luz azul. Dancei a primeira, a segunda, a terceira. Quando terminei, a sala inteira estava de pé (Fuller, 2020, p. 43, grifo nosso).

Após a apresentação, os jornais nova iorquinos teceram diversas críticas positivas ao novo trabalho da artista.

“Foi assistido ontem à noite em um silêncio ofegante, merecido por sua novidade e beleza”, disse o *Times*. Isso “causou uma sensação genuína”, declarou o *Post*, “o que por si só faria com que o Cassino ficasse lotado por algum tempo, e com razão, para as roupas de dança da Srta. Fuller [...]

Alguns na plateia acharam sua dança talvez um pouco ousada demais, mas o *World* veio em sua defesa, insistindo que a “única coisa indiscreta” ocorreu quando o palco foi “brilhantemente iluminado” por trás: “A senhorita Fuller então dança diante desta luz, e o efeito transparente da cortina acrescenta algo à eficácia sensacional da dança” (Current & Current, 1995, p.35, tradução nossa, grifo do autor).¹⁶

Apos notar que seu acordo com Gillet não foi cumprido e seu nome não contava nos materiais de divulgação, Fuller questiona o diretor e então, procura outra casa de espetáculos, o teatro *Madison Square*, que oferece melhores condições. No dia seguinte, no *Casino*, é anunciado *A Serpentina*, mas performado por Minnie Renwood. Este é possivelmente o marco inicial daquele que seria uma das principais marcas de Fuller: a luta pela garantia da propriedade intelectual acerca da criação da sua dança. Renwood não foi a última a se utilizar da criação de Loïe em benefício próprio, mas foi a primeira a ser processada pela artista para garantir o direito da sua criação.

Segundo Current & Current (1997), Loïe Fuller processou o *Casino* em mil dólares, alegando que eles continuavam a utilizar sua imagem na divulgação das apresentações de Renwood. O caso foi a julgamento, e a dançarina perdeu sob a argumentação de que o diretor da casa de espetáculos foi quem criou o nome da apresentação e que Loïe quebrou seu contrato ao deixar o espetáculo para ir a outro teatro. Fuller continuou acumulando derrotas nos tribunais, o que a levou a buscar uma carreira nos palcos europeus. Foi lá, após um longo percurso, que ela finalmente encontrou o sucesso com a *Dança Serpentina*, criada a partir de um papel minúsculo em *Quack M.D.*.

A criação está descrita no capítulo III: *Como Criei a Dança Serpentina*, de sua autobiografia (Fuller, 2020). Entretanto, a análise dos estudos de Garelick (2007), Current & Current (1997) e Tolgyesi (2020) revela que a concepção da visualidade da apresentação de Fuller foi influenciada por múltiplos fatores, que transcendem a

¹⁶“was watched last night in a breathless silence deserved by its novelty and beauty,” said the *Times*. It “made a genuine sensation,” declared the *Post*, “which alone would cause the Casino to be crowded for some time, and justly so, for the dancing garments of Miss Fuller [...]

Some in the audience thought her dance perhaps a little too daring, but the *World* came to her defense, insisting that the “only one indiscreet thing” occurred when the stage was “illuminated brilliantly” from the back: “Miss Fuller then dances in front of this light, and the transparent effect of the drapery adds something to the sensational effectiveness of the dance” (Current & Current, 1995, p.35, grifo do autor).

mera inspiração de um evento fortuito ou a lembrança de um objeto esquecido. Tais pesquisas apontam para a existência de elementos preponderantes que embasaram e informaram o processo criativo da artista.

1.2: TRAJES QUE DANÇAM: a pintura cênica dos trajes de Fuller

Neste subcapítulo, proponho uma dissecação de como surgiu e como eram feitos e utilizados os famosos trajes da *Dança Serpentina*. Current & Current (1997) dizem que a verdadeira fonte de inspiração para a criação dos trajes de cena da *Dança Serpentina* são dúbias e que não se pode afirmar se teria apenas uma ou mais fontes. Tolgyesi (2020) também revisita o fato de Fuller mencionar que a saia consistia em muitos metros de tecido encontrados em um armário de hotel ou que era feita de restos de um traje oriental achado em um teatro. Contudo, há outro fator que pode ter sido uma das principais inspirações da artista não apenas para a criação do seu traje, como também para toda a sua dança. Em 1889, durante sua estadia em Londres, Fuller estava trabalhando no Teatro *Gaiety*, local que abrigava as famosas *Gaiety Girls* e a *skirt dance*. A artista permaneceu no local por cerca de 18 meses e Garelick (2007) relata que ela participou como substituta no papel de Mercedes no espetáculo *Carmen-up-to-Date*. A autora diz que as *skirt dance* era

uma confecção de leves e alegres tecidos que envolviam os dançarinos jogando seus leves pesos, levando suas saias acima da cabeça e expondo suas pernas com meias e calças com babados (Garelick, 2007, p. 27, tradução nossa)¹⁷.

Cavrell (2012, p.86) ainda complementa dizendo que a “dança era baseada na manipulação de saias com até 12 metros de tecido”. Tolgyesi (2020, p. 31) relata que as *skirt dances* “tinham propósitos burlescos, exóticos e eróticos” e que a passagem de Fuller pelo *Gaiety* fez com que a dançarina criasse um vocabulário que fosse pertinente para este movimento artístico. Assim, anos antes de sua estreia em *Quack M.D.*, Fuller já havia tido experiência com danças que envolviam tecidos leves e movimentações embrionárias.

Ao pesquisar a respeito das *skirt dances*, não consegui encontrar algum autor que se debruçasse extensivamente para uma categorização do que seria este estilo de dança. Mas encontrei uma reportagem da revista *Scientific American*, sem autor,

¹⁷“a lighthearted, slightly racy confection that involved dancers throwing their lightweight, pleated skirts up over their heads to expose stockinged legs and frilly pantaloons” (Garelick, 2007, p.27).

de junho de 1896, que pode nos ajudar a compreender a *Dança Serpentina* como a evolução dela.

A famosa *skirt dance* pode ser definida como peculiar no sentido de que não é uma dança conforme geralmente entendida na linguagem teatral. A artista em pé no palco e vestida com trajes volumosos, que dizem requerer mais de cem metros de material, por movimentos lentos compreendendo mais movimentos do braço do que movimentos dos pés fazem com que o tecido leve ondule nas curvas mais graciosas. A variedade de formas e o contornos que podem ser produzidos por uma artista habilidosa é infinita. [...] Essa dança ficou famosa pela Senhorita Loie Fuller, cuja reputação é agora mundial (*The Skirt...*, 1896, p. 392, tradução nossa, grifo nosso)¹⁸.

Percebe-se que a descrição publicada é basicamente a mesma que da *Dança Serpentina*. Assim, como já havia relatos das *skirt dances* que são anteriores à obra de Fuller e também como sabemos que Fuller se apresentava em espaços dedicados a elas, podemos concluir que a *Dança Serpentina* tem influência da dança britânica, causando até a confusão dos olhares do público da época. Mas, o que difere uma da outra? Quais são os elementos que conseguiriam distinguir a criação de Fuller daquilo que ela apresentava enquanto bailarina substituta nos palcos londrinos? Cavrell (2012, p.86) consegue nos responder estes questionamentos:

Fuller chegou ao seu estilo a partir da *skirt dancing*. Devido à sua popularidade, e ao fato de que seus bailarinos podiam dançar e manipular o material das saias de várias maneiras, poderíamos nos perguntar o que tornava Loie diferente. Ela era uma paisagista aproximando cores, contornos e formas ao movimento. Devido ao fato do tecido ser uma extensão de seu corpo, ela podia infundir estados de espírito e criar esculturas móveis através de seu conhecimento técnico aplicado ao movimento. Isso era o movimento da sua forma mais efêmera, já que seus planos de iluminação faziam da performance uma série de transformações em movimento.

A *Dança Serpentina*, portanto, não se limita a absorver os elementos característicos das *skirt dances*, mas os transforma e os eleva a um novo patamar de expressão visual e narrativa. Fuller trouxe para o centro de sua criação artística a visualidade cênica, ampliando a relevância do papel da iluminação e dos trajes de cena na construção de significados. Suas apresentações, longe de serem apenas exhibições de movimento, exploravam a interação entre a luz e o tecido, desenvolvendo uma linguagem visual única que contribuía para a comunicação

¹⁸The famous skirt dance may be defined as peculiar in the sense that it is not a dance as generally understood in stage parlance. The performer standing on the stage and dressed in voluminous attire, requiring, it is said, over a hundred yards of material, by slow motions comprising more arm movements than foot movements causes the light drapery to wave about in most graceful curves. The variety of shape and contour that can be produced by a skilled performer is endless. [...] This dance was made famous by Miss Loie Fuller, whose reputation is now world wide (*The Skirt...*, 1896, p.392).

sensorial com o público. Através de sua dança, os longos e fluidos trajes de Fuller não apenas seguiam seus movimentos, mas pareciam ganhar vida, assumindo formas e cores que estimulavam a imaginação e intensificavam o impacto emocional da dança.

A força da inovação de Fuller residia na integração orgânica entre movimento, iluminação e traje, permitindo que o público experimentasse uma coreografia que se manifestava tanto no corpo da dançarina quanto nos elementos visuais da cena. Ao trazer o traje e a luz para o centro da encenação, Fuller não apenas capturava a imaginação do público, mas também redefinia a forma como a dança poderia ser percebida e apreciada, solidificando sua posição como uma inovadora no mundo da dança ocidental e como uma figura essencial para o desenvolvimento da visualidade cênica.

No caso de Fuller, o figurino interferia completamente na sua coreografia, sendo um forte elemento auxiliar e essencial a sua performance de dança, que era ainda mais impactada, pela participação da luz cênica da qual ela era grande conhecedora (Montanheiro, 2021, p. 10).

A interferência que Montanheiro cita se dá através da criação de imagens efêmeras evocadas na percepção do público. Desde *Quack M.D.* a corporeidade de Fuller criava imagens que o público liam como orquídeas e borboletas. Observamos em Garelick (2007) que Loïe utilizava trajes de cena que tinham esses elementos pintados nos tecidos (Figura 1).

Assim, o público conseguia evocar as imagens com uma associação mais palatável. Não foi possível determinar quando se iniciou a utilização dos vestidos pintados, mas Garelick (2007, p.35) diz que por volta de 1895 a artista abandonou por definitivo e passou a utilizar apenas o vestido branco de seda.

Invés de se referir a uma borboleta, por exemplo, por meio dos trajes que tinham pinturas coloridas de “asas” que estavam presas no seu torço, Fuller se tornou a própria borboleta, desaparecendo dentro de uma extensão muito maior de seda moldada e sem pintura, cujas cores vinham de iluminação elétrica projetadas de cima. (Garelick, 2007, p.35, tradução nossa)¹⁹.

¹⁹Instead of referring to a butterfly, for example, via a costume whose colorful painted “wings” were hinged to her still visible torso, Fuller became the butterfly itself, disappearing inside a much larger expanse of molded, unpainted silk whose colors came from electric lights projected from above. (Garelick, 2007, p.35).

Figura 1: Loïe Fuller com asas pintadas no seu traje de cena. Obra: La Loïe Fuller, autor desconhecido.



Fonte: Bibliothèque Nationale de France.

Fuller não se limitava a utilizar trajes que representassem uma figura ou adereço ornamental; ao contrário, ela encarnava a imagem em si, transcendendo o figurativo e possibilitando uma nova leitura de sua performance. Ao dispensar as asas pintadas e aderir a um vasto tecido sem cor, que ganhava vida e nuance a partir das luzes elétricas, Fuller abria espaço para uma interpretação mais abstrata e expansiva. Esse afastamento da figuração literal, grande característica dos modernistas, transformava sua dança em uma expressão de visualidade pura, onde a iluminação e o movimento se combinavam para criar algo que evocava uma borboleta sem explicitamente representá-la.

Essa abordagem permitia que Fuller transcendesse a simples imitação do objeto e levasse o público a uma experiência mais simbólica, onde cada espectador poderia projetar suas próprias associações e interpretações, através de seus repertórios pessoais. Em vez de apresentar um traje com elementos decorativos que apenas sugerissem uma borboleta, Fuller transformava-se em uma imagem viva e mutável, que ampliava as possibilidades de leitura e envolvimento do público. Esse movimento em direção à abstração refletia um rompimento com a representação figurativa, abrindo caminho para novas formas de expressão visual e emocional.

Embora não tenha mais utilizado as pinturas em seu vestido, Fuller agora transpõe este conceito para as pinturas com luzes. Era através da materialidade da iluminação que a artista coloria e criava as imagens subjetivas com o público. Em uma fase de sua carreira, Fuller tentou experimentar por meio de sais fosforescentes, que ela descobriu através de sua visita ao laboratório de Thomas Edison (1847-1931) em 1896.

Fuller descobriu o fluoroscópio²⁰ de Edison, uma versão inicial de uma máquina de raios X que fazia uso de fosforescência. Quando Edison colocou a mão dentro da máquina, ela ficou emocionada ao ver sua carne ficar translúcida, ao ver a solidez de seu corpo se dissolver. (Garelick, 2007, p.36-39, tradução nossa).²¹

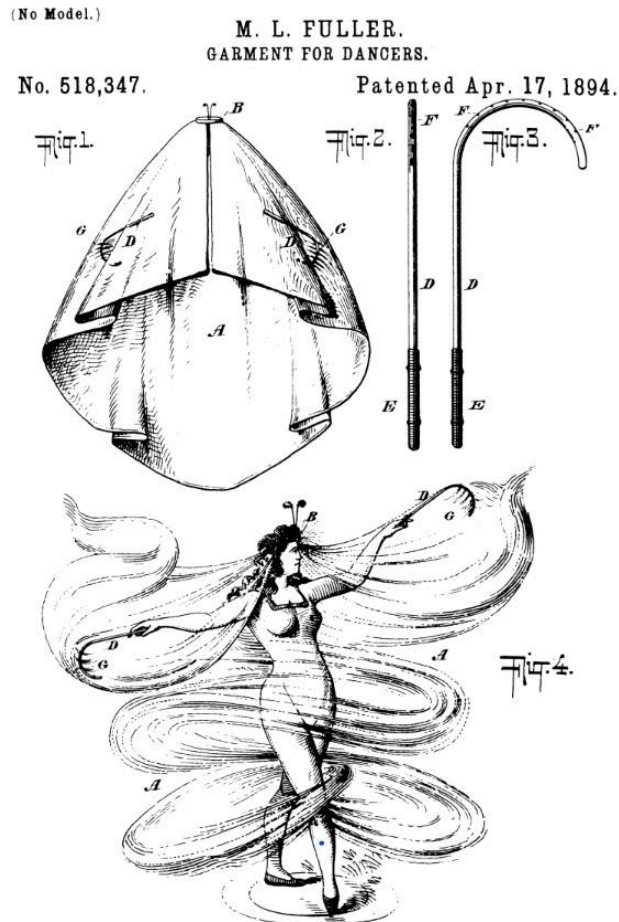
Fuller não conseguiu fazer um vestido inteiro de luz fosforescente, mas mediante pequenas gotas desse sal no vestuário, ela conseguiu criar o efeito de uma espécie incipiente de luz negra. Esta luz que brilhava no escuro gerava o ponto focal que foi chave para a dança *The Phosphorescent Dance*. Perruchon (2023, p.120) ainda diz que Fuller estudou com Thomas Edison a criação “de um tecido recoberto de sais fosforescentes que brilhavam no escuro após terem sido

²⁰“Tratava-se de uma caixa portátil de madeira, composta por um visor numa das extremidades e uma tela revestida de tungstênio de cálcio no fundo, através da qual era possível observar o esqueleto em tempo real, prescindindo da impressão da imagem.” (Vale, 2009, p. 60). Outra definição possível é encontrada em Ron (2014, p.79 *apud* Soares, 2023, p.7) que diz que “O fluoroscópio era uma versão inicial da máquina de raios X (radiação descoberta em 1895 por Wilhelm Röntgen) que produzia fosforescência, um fenômeno pelo qual algumas substâncias se tornam luminosas quando energizadas. A ligação entre raios-X e fosforescência-fluorescência levou à ideia de que substâncias fosforescentes poderiam emitir raios-X”.

²¹Fuller discovered Edison’s fluoroscope, an early version of an x-ray machine that made use of phosphorescence. When Edison placed her hand inside the machine, she was thrilled to see her flesh turn translucent, to see her body’s solidity dissolve. (Garelick, 2007, p.36-39).

submetidos a uma forte luz. Esses grãos espalhados em seu vestido davam a impressão, no blecaute, de um céu estrelado”.

Figura 2: Croqui da patente de 1894 do traje de cena de Loie Fuller com as varas.



Fonte: Garelick, 2007.

Além do vestido de seda, o outro fator preponderante que constituía o traje eram as varas de bambu que funcionavam como uma extensão de seus braços (Figura 2). Essas varas eram costuradas no lado interno das roupas, permitindo que Fuller manipulasse os trajes de maneira a expandir seu alcance em até três metros a partir de seu corpo. A incorporação das varas de bambu ao traje de Loie Fuller expande o simples propósito de extensão física, estabelecendo uma união entre o movimento, a corporalidade, o traje e a espacialidade da cena. Ao costurar as varas no lado interno do vestido, Fuller podia manipular a seda de modo a expandir o alcance de seus movimentos em até três metros a partir do seu corpo, criando formas e volumes que pareciam emanar dela como uma segunda pele. Em criações

como a *Dança do Lírio* (1895), onde um traje colossal de quinhentos metros de seda branca se elevava a seis metros de altura, a dançarina não apenas ocupava o palco, mas transformava-se no próprio cenário, promovendo uma integração única entre o corpo e o espaço cênico.

Para o público francês da década de 1890, esses gigantescos trajes de lírios ou borboletas e, na verdade, todas as formas curvilíneas e fluidas de Fuller, lembravam os motivos decorativos do movimento estético reinante, Art Nouveau. Assim, Fuller foi aclamado como um ícone da Art Nouveau, uma encarnação viva dos seus motivos “femme-fleur” e “femme-papillon”, especialmente durante o apogeu do movimento na Feira Mundial de 1900. (Garelick, 2007, p.40, tradução nossa).²²

A base do traje da *Dança Serpentina* se mantém por toda sua trajetória artística, o que tornou este vestido com suas mangas alongadas a marca registrada de Loie Fuller na dança moderna. Suas vestimentas combinadas com a caixa cênica completamente escurecida, iluminada apenas com focos específicos de luz, criavam uma tridimensionalidade do corpo da performer com a presença da luz.

No palco, então, ela substituiu seu corpo físico e qualquer enquadramento ou espaço explicativo do palco pela tridimensionalidade dos próprios figurinos, transformando-se na ocupante invisível de um espaço teatral mutável. (Garelick, 2007, p.35, tradução nossa)²³

Esse traje, que com o movimento da seda amplificado pelas varas criava uma figura etérea, tornava a figura de Fuller em um *corpo-cenografia*, no qual cada movimento desencadeava uma transformação espacial, convertendo o espaço ao seu redor em uma extensão de sua expressão artística. O traje não era apenas um adorno, mas uma parte essencial de sua linguagem cênica, que fluía com o corpo e interagia diretamente com a luz, criando novas imagens a cada instante. A massa de tecidos movida pela dançarina parecia ganhar vida própria, como se fosse uma entidade coreografada que acompanhava Fuller em cada gesto. Esse *corpo-cenografia* de Fuller se relaciona com aquilo que Pavis (1996, p.142) fala do Espaço Gestual:

²² For the French public of the 1890s, these gigantic costume lilies or butterflies, and indeed all of Fuller’s curvilinear, flowing forms, recalled the decorative motifs of the reigning aesthetic movement, Art Nouveau. Accordingly, Fuller was hailed as an icon of Art Nouveau, a living embodiment of its “femme-fleur” and “femme-papillon” motifs, especially during the movement’s apogee at the World’s Fair of 1900. (Garelick, 2007, p.40).

²³ Onstage, then, she replaced both her physical body and any enframing or explanatory stage space with the three-dimensionality of the costumes themselves, turning herself into the invisible occupant of a mutable theatrical space. (Garelick, 2007, p.35).

É o espaço criado pela presença, a posição cênica e os deslocamentos dos atores: espaço "emitido" e traçado pelo ator, induzido por sua corporeidade, espaço evolutivo suscetível de se estender ou se retrain.

Ao emitir esse espaço, o atuante induz uma experiência espacial para o espectador que é ao mesmo tempo, física e sensorial. A fluidez de sua presença em cena faz o espaço cênico ganhar uma qualidade quase elástica, onde a evolução do movimento pode alargar o ambiente até as bordas do palco ou concentrá-lo em um ponto central e íntimo. Essa relação transforma o espaço em uma extensão do corpo, uma materialização de sua energia e expressão, e possibilita ao público uma vivência mais profunda e interativa da cena. A corporeidade, nesse contexto, torna-se um meio de criação espacial, pois o artista consegue fazer o ambiente parecer maior ou menor, mais denso ou mais rarefeito, dependendo da intensidade de seus gestos e de sua interação com os elementos cênicos e os demais atuantes.

Em vez de se apoiar em cenários pintados que imitavam ambientes realistas, Fuller propôs uma abordagem completamente diferente, onde o corpo se funde com a luz, o tecido e o movimento para criar uma espacialidade própria, envolvente e visualmente espetáculos. Nesse sentido, seus trajes deixam de ser meros adereços e tornam-se o próprio cenário, alargando as fronteiras do palco e dissolvendo a separação entre trajes e ambiente. Ao fazer isso, Fuller renuncia a convenções teatrais clássicas, aproximando-se de uma estética modernista que rejeita a narrativa linear e a representação dramática tradicional. Essa abordagem coloca Fuller em sintonia com os movimentos de vanguarda da época, que buscavam romper com a mimese e a representação fiel da realidade, preferindo explorar a abstração e as sensações subjetivas que a arte poderia evocar. A renúncia ao cenário fixo e figurativo em favor de uma composição dinâmica de luz, corpo, traje e música revisita uma nova forma de visualidade cênica, onde o foco se desloca do conteúdo narrativo para a experiência sensorial. Fuller, assim, cria um espetáculo que não depende de personagens ou de uma trama definida, mas de uma encenação sustentada no fluxo de imagens e na interação de diferentes elementos visuais.

A transformação do espaço cênico em um ambiente dinâmico e sensorial, como visto na interação do corpo do artista com o espaço ao seu redor, encontra um exemplo notável no trabalho da dançarina. Fuller levou esse conceito a um novo

patamar ao incorporar o traje como extensão de sua presença em cena, criando um elo entre o movimento do corpo, a manipulação da luz e a construção de um espaço poético que transcende a materialidade do palco. Em suas apresentações, o espaço não era apenas definido pela arquitetura do palco, mas pela fluidez de suas vestimentas e pela forma como sua corporeidade interagiu com a iluminação, era definido pelo próprio *corpo-cenografia*.

A transformação que Fuller operou sobre as *skirt dances* pode ser observada na forma como ela integrou as vestimentas ao seu movimento, criando uma simbiose entre corpo, trajes de cena e luz. As varas de bambu e os tecidos finos e leves permitiam que Fuller moldasse o espaço ao seu redor, criando figuras volumosas e abstratas que transcendem a corporeidade tradicional da dança, gerando efeitos visuais capazes de impressionar o público presente nas apresentações.

O uso da luz foi outro elemento que diferenciou Fuller de suas contemporâneas. Inicialmente, ela utilizou roupas pintadas para criar imagens reconhecíveis, como borboletas e flores, mas, com o tempo, abandonou essa prática em favor de uma abordagem mais abstrata. Através da manipulação da iluminação cênica e do uso de materiais fosforescentes, Fuller conseguiu evocar imagens e formas que pareciam emergir do próprio espaço. Esse domínio da luz era inovador, permitindo-lhe criar apresentações que envolviam o público em uma experiência imersiva²⁴ e onírica.

Fuller também inovou ao usar seus trajes para transformar o palco em uma tela tridimensional viva, onde o corpo físico da artista se tornava quase irrelevante, dando lugar a uma presença etérea da sua corporeidade enquanto força artística. Essa abordagem renunciava às formas tradicionais de teatro e dança, e aproximava Fuller do movimento simbolista, que buscava romper com as convenções realistas da época. Seu trabalho com trajes, luzes e movimentos abstratos a afastava da

²⁴É crucial esclarecer que, ao se referir à característica imersiva no espetáculo de Loïe Fuller, denota-se a capacidade intrínseca da performance de absorver o espectador, induzindo-o a uma sensação de participação ativa no evento cênico. Essa imersão, embora alcançada por Fuller através de sua manipulação singular da luz e do movimento, ecoa o precedente histórico estabelecido por Richard Wagner (1813-1883). Ao apagar as luzes da plateia nos teatros, Wagner direcionou o foco da atenção do público de maneira inequívoca para o palco, consolidando um ambiente que potencializava a concentração e a entrega à experiência dramática ali apresentada.

narrativa e da criação de personagens definidos, levando o público a se concentrar na visualidade cênica como o núcleo de sua arte.

A trajetória criativa de Loïe Fuller é marcada pela transformação dos trajes utilizados em suas apresentações, que se tornaram uma extensão fundamental de sua arte. Ao analisar suas inspirações e experimentações, fica claro que Fuller foi influenciada por diversos elementos que compunham o cenário artístico de sua época, como a *skirt dance* das *Gaiety Girls*, que introduziram o uso de tecidos volumosos e danças que enfatizavam a movimentação fluida. No entanto, Fuller não se limitou a reproduzir esses conceitos, mas os adaptou e os elevou, criando uma nova forma de expressão artística a partir da *Dança Serpentina*. A dança de Fuller rompe também com a necessidade de uma “interpretação” tradicional do corpo, pois a artista utiliza o movimento e o traje para criar formas abstratas e em constante mutação, convidando o público a se perder no jogo de luzes e cores. Seu corpo se dissolve dentro da criação visual, e o espectador é conduzido a um ambiente de constante transformação, onde o espaço cênico é ressignificado a cada instante. Ao abolir cenários convencionais e investir no poder simbólico e expressivo da luz e do traje, Fuller redefine o conceito de espaço e dá início a uma forma de encenação mais plástica e sensorial, onde os elementos visuais e musicais são o centro da experiência, e o corpo se torna um veículo de pura expressão visual, em consonância com os ideais modernistas de ruptura e experimentação.

1.3: A DANÇA DA LUZ: a poesia luminosa da *Dança Serpentina*

A luz era aplicada com intensidade diretamente voltada para seu amplo figurino, criando intensos efeitos coloridos e contrastes impactantes entre a luminosidade direcionada ao figurino e ao corpo, em oposição direta ao fundo escuro do espaço da cena; enfatizando ainda mais a formação de uma atmosfera mágica, nunca vista até então.” (Montanheiro, 2021, p. 10).

O professor Roberto Gil Camargo (2015, p.108) diz que “para Loïe Fuller, a luz não era apenas um meio capaz de revelar e ocultar os movimentos de seu corpo, mas também um dinâmico parceiro de cena”. Fuller via a luz como um elemento que, ao interagir com seu corpo em movimento, podia modificar e amplificar a experiência visual para o público. A iluminação transcendeu seu papel convencional e se tornou uma extensão fundamental de sua expressão artística. A luz não servia

apenas para destacar ou esconder, mas sim para dialogar com seus movimentos, criando uma sinergia que enriquecia suas apresentações.

Ao buscar essa relação dialógica, Fuller incorporava a luz e a cor como componentes essenciais na criação de uma experiência sensorial única. Camargo (2015) diz que a interação entre a luz e seus movimentos não era um mero adorno, mas sim uma parte integrante da narrativa visual que ela construía no palco. Luz e cor se tornavam fontes de uma troca ativa, onde cada ajuste na iluminação podia transformar a percepção do público e alterar a dinâmica cênica. Essa abordagem permitia que Fuller explorasse novas dimensões da dança, fazendo com que cada apresentação fosse uma combinação harmoniosa de movimento e luz, que cativava e deslumbrava o espectador.

Essas novas dimensões são evidenciadas por Roubine (1998, p.22) ao relacionar a potencialidade da luz a partir do surgimento da luz elétrica, e constatar que ela “pode, por si só, modelar, modular, esculpir um espaço nu e vazio, dar-lhe vida, fazer dele aquele espaço do sonho e da poesia ao qual aspiravam os expoentes da representação simbolista”. O autor ainda discorre sobre os efeitos que Fuller atingia com a iluminação no palco:

Não espalha mais sobre o palco um nevoeiro do crepúsculo ou um luar sentimental. Colorida, fluida, ela se torna um autêntico parceiro da dançarina, cujas evoluções metamorfoseia de modo ilimitado. E se a luz tende a tornar-se protagonista do espetáculo, por sua vez a dançarina tende a dissolver-se, a não ser mais do que uma soma de formas e volumes desprovidos de materialidade. (Roubine, 1998, p.23).

É perceptível que a iluminação é primordial para o trabalho da artista. Fuller (2020) define *Quack M.D.* como ponto inicial da inspiração e criação estética da *Dança Serpentina*, mas, é possível que se tenha outros motivadores anteriores ao espetáculo para a concepção de suas visualidades. Cerca de cinco anos antes da sua apresentação no Casino, Fuller interpretava Aladim no espetáculo *Aladdin's Wonderful Lamp*. Se pensarmos, contemporaneamente a nós, uma montagem no estilo da *Broadway* de Aladim possui uma estrutura de cenários, trajes e iluminação gigantescas e, em 1887, a montagem de Alfred Thompson não era muito diferente, em questão de grandiosidade para a época. Current & Current (1997, p.20, tradução

nossa) dizem que os promotores do espetáculo o divulgavam como tendo “os efeitos de iluminação mais espetaculares na história do teatro Americano”²⁵.

O jornal *The Era* destaca que a produção não tinha aspectos positivos em relação ao seu desenrolar dramático, mas que o grande público que presenciou o espetáculo era entusiasmado “apenas pelos belos cenários, seus efeitos e o balé” (*The Arabian...*, 1887, p. 15). As cavernas e grutas iluminadas do cenário de *Aladim* surgiam e desapareciam como em um sonho, graças à lanterna mágica, “uma caixa óptica (...) que projeta sobre uma tela branca (tecido, parede caiada, ou mesmo couro branco, no século XVIII), numa sala escurecida, imagens pintadas sobre uma placa de vidro” (Mannoni, 2003, p.58). Garelick (2007) destaca que o dispositivo era responsável por projetar imagens luminosas nos tecidos²⁶, além de que

Os quatorze números de dança de Aladim incluíam uma dança indiana nautch em que as mulheres usavam trajes transparentes e cintilantes, uma Dança do Véu de Vapor, executada (por Fuller) atrás de uma “cortina” translúcida de vapor sobre a qual luzes coloridas eram projetadas, e um número Crypt of the Crimson Crystals em que um “quadro de distribuição de luzes elétricas” criava um fundo cintilante semelhante a uma joia (Garelick, 2007, p.25-27, tradução nossa)²⁷.

Current & Current (1997) discutem que o grande trunfo do espetáculo era sua encenação. Eles chamam a atenção para o destaque do espetáculo que se dava “enquanto os cenários eram trocados, luzes coloridas eram jogadas em uma cortina de fumaça”²⁸ (Current & Current, 1997, p.20, tradução nossa). Essa iluminação que colore os tecidos e o espaço é um indício de inspiração para a criação das obras autorais de Fuller. Tanto as questões técnicas como a própria dança, desenvolvida a partir de concepções asiáticas, unidas à utilização dos trajes, nos mostram como essa obra pode ter ficado guardada no inconsciente de Loïe para a criação da

²⁵“the most spectacular lighting effects in the history of the American theater” (Current & Current, 1997, p.20).

²⁶Garelick não deixa claro se estas imagens luminosas eram projetadas nos tecidos dos trajes ou se eram tecidos cenográficos.

²⁷Aladdin’s fourteen dance numbers included an Indian “nautch” dance in which women wore filmy, transparent costumes, a “Veil of Vapor Dance,” performed (by Fuller) behind a translucent “curtain” of steam over which colored lights were projected, and a “Crypt of the Crimson Crystals” number in which a “switchboard of electric lights” created a twinkling, jewel-like background (Garelick, 2007, p.25-27).

²⁸“while scenery was being changed, colored lights played on a curtain of steam” (Current & Current, 1997, p.20).

Dança Serpentina. Além dessas inspirações, é de se pensar que este espetáculo teve influências não apenas para o primeiro grande sucesso de Fuller, como também para todos os trabalhos seguintes da artista.

A *Dança Serpentina* marcou o início da carreira de Fuller como uma bailarina inovadora em sua época, graças à visualidade cênica de sua concepção. Em 1896, os Irmãos Lumière gravam o curta-metragem *Danse Serpentine* (1897)²⁹, exibido no ano seguinte, e usam uma técnica de coloração à mão, frame a frame. Assim, conseguimos ter uma noção visual de como se deu o espetáculo, mas não conseguimos ter a noção exata de como essa iluminação realmente coloria esse vestido e dava vida à obra.

Antes de entrarmos na questão das colorações e um possível roteiro de iluminação, acho importante abordarmos a parte técnica e mais prática: quais equipamentos eram utilizados. Mesmo hoje, no século XXI, ainda existem dúvidas das questões técnicas necessárias para Fuller realizar seus espetáculos. Diversas fontes trazem informações conflitantes a respeito de quais fontes luminosas são utilizadas, de quantos técnicos estavam presentes e ainda de como eram feitos os efeitos de luz trazidos em cena. Cibele Forjaz traz uma compilação de informações preciosas para o início da investigação em busca dessas respostas:

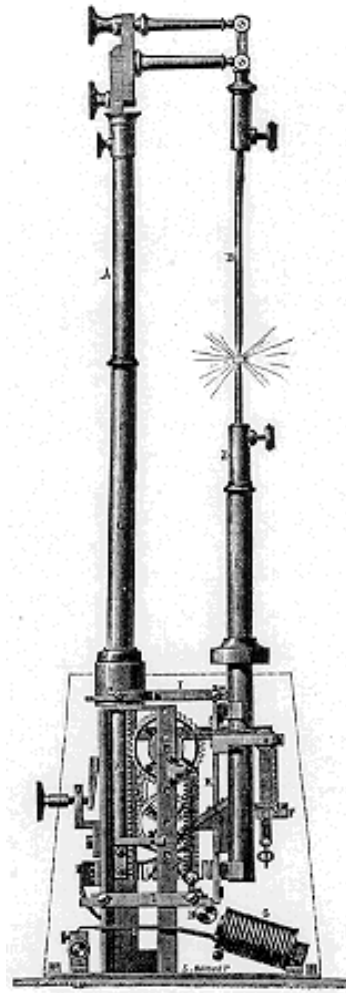
Loi Fuller em suas primeiras coreografias concebe apenas uma cor para cada dança. Depois passa a jogar com a relação entre as cores, em consonância com a música e os próprios movimentos, criando contrastes ferozes entre sombra, luz e cores; a partir daí experimenta aparelhos de efeitos com lâmpadas de arco voltaico, projeção de imagens, luzes incandescentes com controle total de intensidade (dimmerizadas), fosforescências e jogos de espelhos, levando a relação experimental entre arte e técnica ao auge em seu tempo. (Simões, 2008, p.97).

Forjaz traz primeiro que Fuller explorou as lâmpadas de arco voltaico (Figura 3), que foram “uma das primeiras aplicações da ciência no teatro, isto é o emprego da luz elétrica” (Duboscq, 1983, p. 358 *apud* Simões, 2018, p.65). A produção de luz por meio de descargas elétricas entre dois eletrodos que não se tocam é um fenômeno conhecido como arco voltaico. Este processo ocorre quando uma corrente elétrica passa, de um polo a outro, por meio de um gás ionizado, criando uma ponte

²⁹O vídeo pode ser conferido no link disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1jqGmClwOfw>. Acessado em 30 abr. 2025.

luminosa entre os eletrodos. O arco voltaico é caracterizado pela emissão intensa de luz e calor, resultante da alta energia liberada durante a ionização do gás.

Figura 3: Lâmpada de arco voltaico.



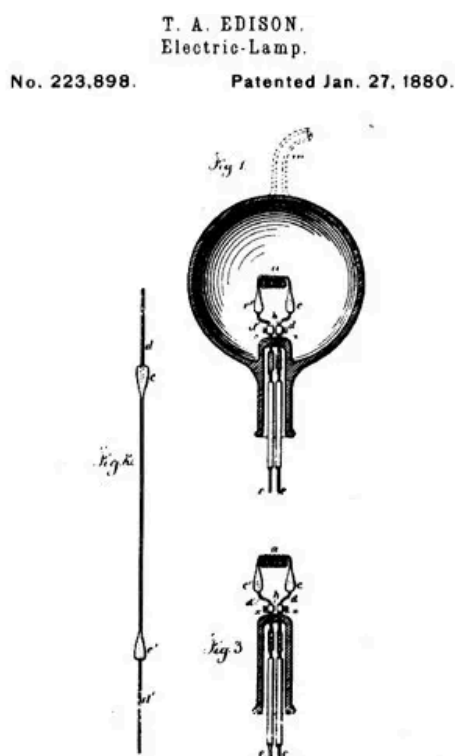
Fonte: UFRGS. Disponível em: https://www.if.ufrgs.br/fis/EMVirtual/crono/lamp_arc.html. Acesso em: 09 set. 2024.

Um dos primeiros registros do uso deste tipo de lâmpada foi em 1849, com a ópera *O Profeta*, de Giacomo Meyerbeer (1791-1864). Denis Bablet (1964, p.291) diz que sua utilização era apenas para representar o nascer do sol, no qual a iluminação adquire “o valor de um símbolo: tratava-se da imitação de um fenômeno natural e de um efeito destinado a maravilhar o espectador”. O autor diz que, por quase 50 anos, a iluminação mantinha esse único propósito: a “reprodução ilusória

da natureza” (Bablet, 1964, p.293). Coincidência ou não, este período de cinco décadas foi o início das criações de Loïe Fuller como dançarina.

Os equipamentos de arco voltaico, embora muito utilizados nas casas de espetáculos desta época, possuíam a limitação da necessidade de baterias para a produção da luz elétrica, o que fazia com que seu uso fosse muito caro. Foi em 1879 que o americano Thomas Edison criou uma lâmpada incandescente de filamento de carbono (Figura 4). Simões (2018, p.70) diz que, devido à sua facilidade de produção em larga escala, tornou-a economicamente viável e “A partir de então, o emprego da eletricidade generaliza-se como forma de iluminação em casas, lojas, fábricas e, com impressionante rapidez, nos teatros.”

Figura 4: Lâmpada elétrica comercialmente viável de Thomas Edison.



Fonte: Google Patents. Disponível em:

<https://revistagalileu.globo.com/Caminhos-para-o-futuro/Energia/noticia/2016/10/ha-137-anos-uma-lampada-eletrica-foi-cesa-por-thomas-edison.html>. Acesso em 09 set. 2024.

É apenas com esse controle da iluminação que se consegue chegar à ausência da luz. Além dos efeitos visuais que Loïe atingia nos espetáculos, outro fator primordial dos efeitos criados pela artista é o blecaute. Garelick (2007, p.35, tradução nossa) atenta para essa questão: “Fuller escureceu todo o espaço ao seu

redor, cobrindo o palco e seu chão com veludo ou chenille preto ou azul profundo - concentrando toda a atenção no corpo em movimento da dançarina”³⁰.

A pesquisadora francesa Veronique Perruchon (2023) evidencia o blecaute e a escuridão enquanto potência estética não apenas contemporânea, mas na história do teatro, principalmente a partir do surgimento da lâmpada elétrica e o leque de possibilidades cênicas que a eletricidade pode oferecer para as artes da cena. Perruchon (2023, p.117) fala que “a dança de Loïe Fuller caracterizava-se pela alquimia entre o blecaute e a luz”, e sobre o blecaute afirma que ele

induz uma mudança de ser que passa por uma exacerbação da propriocepção e traz aquela qualidade de relação corporal de si para si, experimentada por aqueles que atuam no escuro, embora possuam visão. Exatamente como a luz, o blecaute é, aqui, um suporte plástico e ambiental, mas também um meio de dar ao corpo desaparecido, mas adivinhado, um peso e uma dinâmica isentos da gravidade e da massa da sua corporeidade. O escuro participa da escrita própria às reconstituições cognitivas e ao trabalho do cérebro, entre visibilidade e invisibilidade, fenômenos de aparições e de desaparecimentos inesperados. (Perruchon, 2020, p.273).

O blecaute total só foi possível com o surgimento da lâmpada elétrica e sua possibilidade de dimerização e controle das intensidades e potências da luz. Perruchon (2023, p.228) fala que

A passagem da luz para o blecaute e vice-versa não era possível com a iluminação a gás. Quanto às primeiras lâmpadas de arco, ao contrário, elas não permitiam nenhuma nuance entre apagadas e acesas, quando produziam uma luz ofuscante. E, uma vez apagada, a lâmpada de arco precisava permanecer em espera por um tempo antes de ser acesa novamente. A questão do blecaute estava, portanto, diretamente ligada ao controle da luz.

A troca da utilização dos refletores a gás pelos elétricos se deu de forma gradual e, na maioria dos teatros, aconteceu de serem usados ambos os sistemas simultaneamente. A lâmpada de arco voltaico faz parte dessa transição, visto que ela é alimentada pela corrente elétrica através da ionização do gás. Perruchon (2023, p.120) relata que

O que permitia que Loïe Fuller solicitasse uma obscuridade total quando o gás era desligado na plateia e no palco, depois de atuar com os refletores colocados diretamente na boca de cena e apontados para ela pelos técnicos.

³⁰“Fuller darkened all space around her by draping the stage and its floor in black or deep blue velvet or chenille— focusing all attention on the dancer’s moving body.” (Garelick, 2007, p.35).

Isso exigia um técnico por refletor, como para a operação dos atuais canhões seguidores. (Perruchon, 2023, p.120).

Ainda sobre os profissionais técnicos, Fuller relata em uma entrevista para o jornal *The Blade* o seu processo de treinamento com os técnicos que seriam os responsáveis pelas mudanças da iluminação em cada momento de suas criações: “quando finalmente estou pronta para começar, a primeira coisa a fazer com qualquer refletor que seja é ensinar eletricitistas como encontrar suas cores e operar o seguidor” (Lista, 1994, p.223 *apud* Perruchon, 2023, p.119).

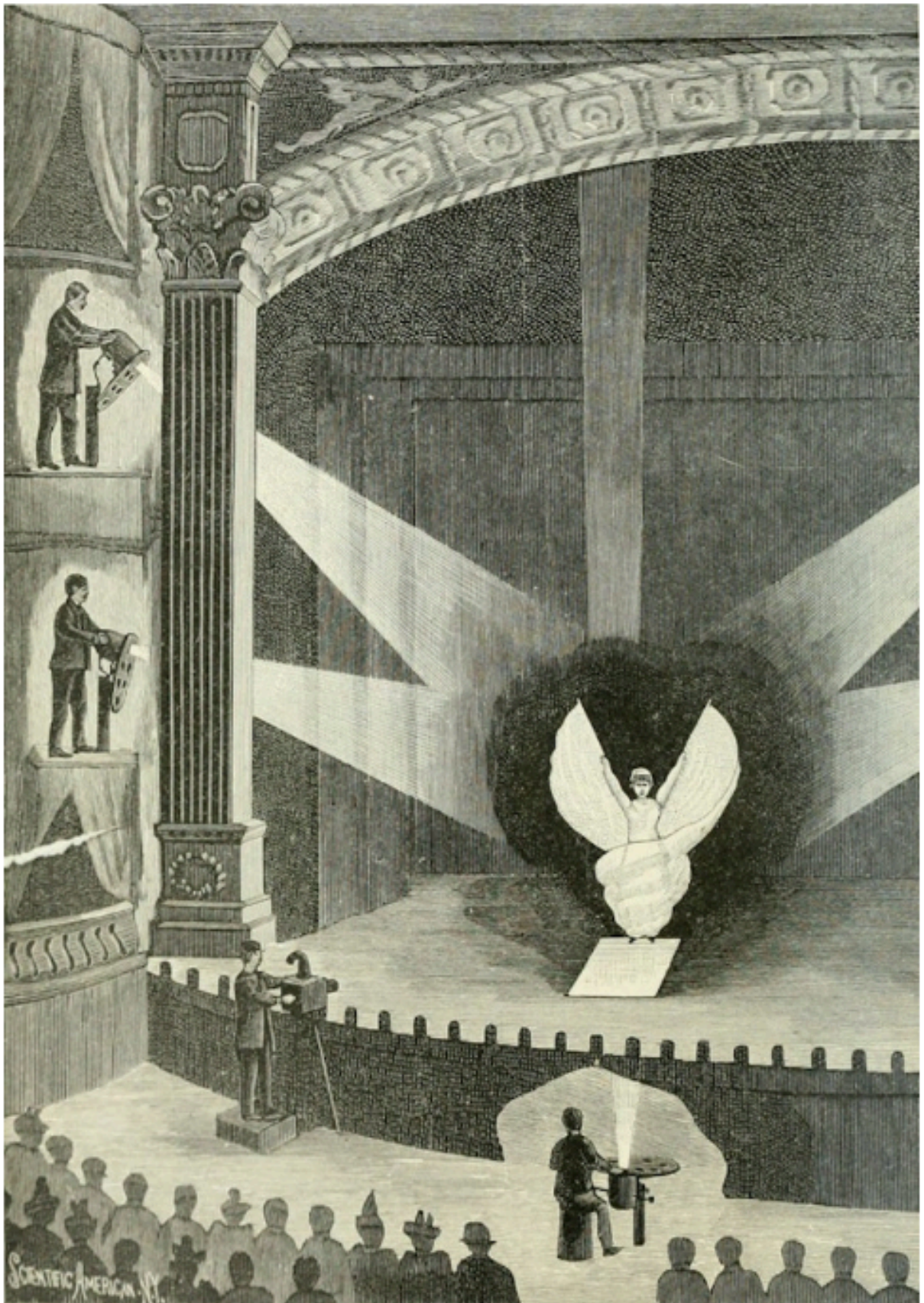
Fuller (2020, p.41) diz que, na primeira coreografia criada para a Dança, havia criado uma sequência de cores a serem usadas em cada momento de sua coreografia: “A primeira devia ser iluminada por uma luz azul, a segunda por uma luz vermelha, a terceira por uma luz amarela”. É importante lembrarmos que, na primeira experimentação para a obra, Loïe estava apresentando entre atos no espetáculo *Tio Celestino* em casas de espetáculos no interior estadunidense. Então, é razoável que pensemos que essa estrutura possa ter se mantido até o momento em que Fuller se apresenta no Casino, uma casa que possuía a estrutura necessária para tornar realidade a visualidade pretendida pela artista. A evolução dessa combinação de cores se dá à medida que a obra ganha mais estrutura e Fuller consegue contratar técnicos de iluminação para operar manualmente cada um dos equipamentos. Perruchon (2023, p.118) diz que

a partir dos espetáculos da primeira turnê, em 1893, o dispositivo de iluminação torna-se mais importante: não é nada menos do que formada por 16 técnicos que, instalados sobre escadas nos bastidores, operam manualmente os refletores direcionados para a bailarina. [...]

Cada dança é ajustada detalhadamente por seus cuidados, com uma equipe de técnicos que foi aumentando até chegar a 40 deles.

As mudanças da iluminação se davam a partir de códigos que Fuller combinava com cada profissional para acender e apagar um refletor (Figura 5), que continha uma cor específica pensada para cada momento do espetáculo. Esses códigos, ainda segundo Perruchon (2023, p.118), eram “códigos gestuais e sonoros com os calcanhares para indicar uma mudança de fonte ou cor”.

Figura 5: Ilustração do sistema de iluminação da Dança Serpentina.



Fonte: *Scientific American* (1896).

Em um esforço para proteger sua criação artística e conter o crescente número de imitadoras, Loïe Fuller registrou uma patente de sua dança³¹, o que também revela aspectos importantes de seu processo criativo. Esse registro de patente fornece um vislumbre de um possível roteiro de iluminação que Fuller desenvolveu para suas apresentações. Na patente, ela descreve o uso da luz como parte integrante de sua dança, detalhando como as mudanças de cor atuavam em sincronia com seus movimentos e com os drapeados de seda que usava. A descrição contida na patente da dança nos mostra alguns detalhes interessantes do manuseio da luz nessa obra. Embora não contenha uma descrição da coloração que era usada em cada momento, conseguimos ter uma noção das variações e efeitos que podem ter sido evocados em cada Quadro da Dança Serpentina. Vejamos Quadro a Quadro como ocorria as transições de luz:

QUADRO I

- *Cena no escuro*. Música de valsa.
- A dançarina entra, invisível pela *escuridão*, e fica no fundo do palco, no centro.
- *Luzes subitamente projetadas dos cantos direito e esquerdo da dançarina*, que segue ao centro.
- [...] Com uma valsa lenta e escorregadia, ela se move para o canto direito do palco, *as duas luzes ao seu redor a cercam como um medalhão*. Então, no ritmo, com um movimento das costas e várias voltas, ela volta ao centro. [...]
- Pausa. *As luzes se apagam. Escuridão. As luzes se acendem e a dançarina se sai*. (Fim do primeiro quadro.) (Lista, 1994, p.94-97 *apud* Tolgyesi, 2020, p.35-36, grifo nosso).

DETALHAMENTO DO QUADRO I: A cena começa no blecaute enquanto a sonorização entra em cena, construindo uma ambientação sonora para preparar o público para o que virá, e a bailarina se posiciona no espaço. As luzes laterais entram em cena. Importante notarmos aqui a opção pela escolha de uma luz lateral e não de uma luz frontal ou de ribalta, como era comum se ter na época em que o realismo imperava nas criações cênicas. A luz lateral é responsável pela criação de uma maior tridimensionalidade do corpo em cena e, hoje, no século XXI, é muito usada nos espetáculos de dança. Como vemos, Fuller, ainda no final do século XIX, já usava este tipo de iluminação, podendo ser um dos expoentes da popularização da luz lateral. Como vemos na Figura 5, cada refletor é comandado por um técnico

³¹ A patente completa da dança pode ser encontrada no *Anexo I* deste trabalho.

específico. Assim, é plausível pensar que, quando a patente diz que ambas as luzes ao seu redor a cercam como um medalhão, cada técnico seguisse a dançarina como se cada refletor fosse uma espécie de canhão seguidor. O primeiro Quadro acaba com um blecaute e as luzes acendem novamente para o agradecimento ao público. Esse apagar e acender de luzes dava-se no contexto em que os Quadros eram apresentados nos momentos de intervalos no espetáculo *Tio Celestino*, então, a artista utilizava destes momentos para receber os aplausos do público.

QUADRO II

- *Cena no escuro*. Música de valsa. *Luz projetada como no primeiro quadro da dançarina que está no centro do palco, de pé no fundo.*
- [...] *Depois de alcançar a boca de cena, ela vira as costas para a plateia enquanto as luzes mudam de cor.* [...]
- Pausa. *As luzes se apagam. As luzes se acendem e a dançarina se sai.* (Fim do segundo quadro.) (Lista, 1994, p.94-97 *apud* Tolgyesi, 2020, p.36, grifo nosso).

DETALHAMENTO DO QUADRO II: A cena se inicia da mesma maneira que a anterior, com a música sendo a responsável pela criação da ambientação da atmosfera que seguirá. Novamente, se tem a presença da lateralidade que traz volume e mais presença ao corpo da bailarina. Neste quadro, existe a indicação da mudança de coloração das luzes presentes em cena. Embora não tenhamos uma exatidão de quais cores foram usadas, podemos pegar como base o que Fuller (2020) diz que a primeira deveria ser iluminada pela luz azul, a segunda pela vermelha, a terceira por uma amarela. Assim, podemos imaginar que o segundo quadro seja encenado com a coloração vermelha e essa mudança de cor indicada na patente representa a troca do azul. A cena acaba da mesma maneira que a anterior, no blecaute e as luzes acendem para os aplausos da plateia.

QUADRO III

- *Cena no escuro*. Música.
- *Luz projetada como no segundo movimento*. Dançarina posicionada no centro. Vestido levantado de cada lado. *Uma pausa por um momento. As luzes se apagam.*
- *A luz acende nos ângulos direito e esquerdo, produzindo um jato de luz que atravessa o fundo do palco. A dançarina fica bem em frente à luz, ela balança o vestido sobre os braços, levanta-os no ar como se sua silhueta estivesse no centro de uma teia de aranha.* [...] Ela dança para a direita, depois para a esquerda e finalmente no centro do palco, *em frente à luz*, segurando o vestido da mesma maneira. Então, recuando, *ela dança no raio de luz*, empunhando o vestido, inclinando-se muito baixo para a direita e para a esquerda, *dando duas voltas quando a luz de fundo para em favor da luz da frente.* [...]

- Pausa do vestido com a dançarina aparentemente desaparecida. *As luzes se apagam. As lâmpadas acendem.* A dançarina sai. (Fim). (Lista, 1994, p.94-97 *apud* Tolgyesi, 2020, p.36-37, grifo nosso).

DETALHAMENTO DO QUADRO III: O último quadro se inicia também no Blecaute com a ambientação sonora. As luzes do Quadro II acendem e, diferente do início dos outros dois Quadros, ela apaga após a criação de uma imagem corporal da bailarina. O instante de Blecaute, antes das luzes se acenderem, traz uma perspectiva bastante interessante do poder da ausência de luz para a criação de momentos etéreos e de sinestesia para a criação de novas sensações para o público. Quando as luzes se acendem, a patente indica, novamente, as luzes laterais. Considerando a indicação de um jato de luz que atravessa o fundo do palco, e aliando-a à fala de Fuller (2020, p.40) sobre a terceira dança, que ela “desejava dançá-la na escuridão tendo um só raio de luz amarela a atravessar o palco”, podemos concluir que, neste momento, a dança é iluminada pela cor amarela. Além disso, percebe-se uma evolução da ideia de utilizar apenas um feixe luminoso, visto que a patente indica o uso de refletores posicionados tanto do lado esquerdo quanto do direito. Encontramos em Perruchon (2023, p.118) a informação de que para a mudança de cor dos refletores, “é adicionado um disco equipado com filtros de várias cores que os técnicos selecionam girando o disco na frente da fonte luminosa”, sendo então possível que o mesmo refletor conseguiria fazer a alteração de coloração. Neste terceiro Quadro, vemos também uma mudança em relação aos outros dois. Durante a execução da coreografia, a patente indica que a luz de fundo para em favor da luz da frente. Assim, podemos entender que neste momento a bailarina é iluminada por uma luz frontal. Também não encontramos informações se essa luz é posicionada na varanda, nas varas ou se é uma iluminação de ribalta, mas tendo por base a Figura 5, pode-se inferir que a luz frontal é posicionada de baixo para cima. O Quadro acaba da mesma maneira que os anteriores, no blecaute e após luzes acesas para os agradecimentos.

A *Dança Serpentina* marcou um ponto de ruptura na concepção das artes da cena e na relação entre luz, corpo e movimento no final do século XIX. Sua abordagem foi além do uso convencional da iluminação, transformando a luz em um parceiro dinâmico no palco, que não apenas iluminava ou buscava simular os efeitos da natureza, mas interagiu e moldava as formas e movimentos do corpo em cena. Fuller compreendeu que a iluminação tinha o poder de transcender sua função

utilitária, tornando-se uma extensão fundamental de sua expressão artística. Isso proporcionou uma experiência única para o público, onde luz e movimento se entrelaçavam em uma narrativa visual que fascinava aqueles que a assistiam.

Fuller não apenas explorou o potencial estético da luz, mas também aproveitou os avanços tecnológicos da época. O uso da luz elétrica trouxe uma nova dimensão à encenação teatral, permitindo a criação de atmosferas oníricas e poéticas. A interação entre o corpo em movimento e a luz colorida criou uma sinergia que dissolvia os limites entre a materialidade da dançarina e o espaço cênico, como se Fuller e a luz fossem partes de uma mesma entidade em constante transformação. Esse diálogo entre técnica e arte foi essencial para a construção de suas obras, que vislumbravam o público pela inovação e ousadia visual.

A influência de experiências anteriores, como sua atuação em *Aladdin's Wonderful Lamp*, também desempenhou um papel crucial no desenvolvimento das ideias da artista. A grandiosidade dos efeitos luminosos e dos cenários espetaculares que ela vivenciou em sua carreira inicial inspiraram sua exploração contínua do potencial da luz em suas próprias criações. A complexidade técnica que envolvia a produção de efeitos de luz, como o uso do arco voltaico e das lâmpadas incandescentes, permitiu que Fuller expandisse os limites da cenografia e da iluminação, criando efeitos visuais que eram, à época, revolucionários.

Além disso, Fuller trouxe uma nova percepção sobre o papel do escuro e do blecaute nas suas obras. A escuridão tornou-se uma parte integral de suas apresentações, ao invés de ser apenas uma ausência de luz, o blecaute era usado como uma ferramenta potente de transformação estética e narrativa. Fuller conseguia manipular as transições entre luz e sombra para amplificar a plasticidade de seus movimentos e criar um contraste visual impactante que acentuava ainda mais a experiência de imersão sensorial para o público.

Loie Fuller não apenas trouxe contribuições relevantes à dança moderna com sua *Dança Serpentina*, mas também inaugurou novas formas de pensar a relação entre arte e tecnologia. Suas inovações no uso da luz e da cor, aliadas à sua habilidade técnica e estética, fizeram com que suas apresentações se tornassem ícones da experimentação artística. Ao transformar a iluminação em um meio

expressivo, Fuller abriu caminho para futuras explorações cênicas, consolidando seu legado como uma das pioneiras da dança moderna e da visualidade cênica.

1.4 O PARADIGMA DE FULLER: para além da *Dança Serpentina*

Ao longo de sua carreira, Fuller não apenas contribuiu para uma mudança estética do palco com sua emblemática *Dança Serpentina*, mas também expandiu os limites da encenação ao utilizar a luz como um verdadeiro meio de expressão, integrando-a de forma orgânica e dinâmica ao corpo e ao espaço cênico. Ao fazer isso, Fuller rompe com a tradição teatral que enfatizava a narrativa linear e a construção de personagens, centrando sua arte em uma visualidade sensorial e poética que transcende as convenções da época e estabelece um novo paradigma para as artes da cena moderna.

Os estudiosos de teatro frequentemente mencionam Loïe Fuller como uma inventora porque ela previu a prática e teoria do palco modernista. Garelick (2007) afirma que artistas como Gordon Craig (1872-1966)³², Adolphe Appia, Ernst Stern (1876-1954)³³, Filippo Marinetti (1876-1944)³⁴ e Enrico Prampolini (1894-1956)³⁵ foram influenciados por seu trabalho. Fuller é geralmente vista pelos críticos como uma precursora, ou seja, como a primeira manifestação de uma ampla gama de desenvolvimentos entre os modernistas. Por exemplo, a *Larousse Encyclopédie du théâtre* descreve suas contribuições para a iluminação cênica como "nada além de

³²Diretor de teatro, cenógrafo, ator e teórico britânico, Craig foi um precursor da cenografia moderna. Ele defendia uma abordagem estilizada e não realista no teatro, rejeitando o naturalismo em favor de uma experiência estética e poética.

³³Cenógrafo e figurinista romeno-alemão, Stern teve grande influência no teatro alemão do início do século XX, especialmente no Berliner Ensemble. Foi colaborador próximo de diretores como Max Reinhardt e Bertolt Brecht, criando cenários estilizados que ajudaram a definir o teatro expressionista e épico.

³⁴Poeta, dramaturgo e fundador do Futurismo, movimento artístico e literário que exaltava a velocidade, a tecnologia e a ruptura com o passado. Marinetti defendia a glorificação da guerra e das máquinas, propondo uma estética que celebrava a modernidade e rejeitava as convenções tradicionais. Seu *Manifesto Futurista* (1909) influenciou diversas áreas, incluindo o teatro, onde incentivou o uso de novas tecnologias, iluminação experimental e encenações dinâmicas.

³⁵Artista, cenógrafo e designer futurista italiano, Prampolini foi um dos principais expoentes do Futurismo nas artes visuais e no teatro. Ele criou cenários abstratos e geométricos que exploravam o movimento, a cor e a forma para transmitir dinamismo e emoção. Suas colaborações no teatro incluíam o uso inovador da iluminação e da cenografia para envolver o público e transformar o espaço teatral em uma extensão da arte futurista.

um ponto de partida". (Léon, 1955, citado por Garelick, p. 9, nossa tradução)³⁶. Essa análise crítica não aprofunda o que Loïe Fuller realmente fazia com os elementos modernistas, nem como ela os utilizava para abordar questões importantes como o diálogo entre dança e teatro dramático, a transformação do papel do personagem psicológico no modernismo, política, sexualidade e identidade étnica.

Conhecida como o ícone da *Art Nouveau*, Giulio Argan (1992, p.199) entende este movimento com algumas características próprias, o que alimenta a narrativa de intersecção de Fuller com este segmento, como:

o *Art Nouveau* tem certas características constantes: 1) a temática naturalista (flores e animais); 2 a utilização de motivos icônicos e estilísticos, a até tipológicos, derivados da arte japonesa; 3) a morfologia arabescos lineares e cromáticos; preferência pelos ritmos baseados na curva e suas variantes (espiral, voluta, etc.) (...); 4) a recusa da proporção e do equilíbrio simétrico, e a busca de ritmos "musicais", com acentuados desenvolvimentos na altura ou largura e andamentos geralmente ondulados e sinuosos (...).

Na dança de Loïe Fuller, a recusa da proporção e do equilíbrio simétrico, bem como a busca por ritmos musicais ondulados e sinuosos, são elementos centrais. Sua apresentação, longe de ser estática, consistia em uma sequência de transformações contínuas, nas quais a luz e o tecido criavam um fluxo orgânico que desafiava as noções clássicas de simetria. Através da expansão do corpo com o auxílio de varas, Fuller se convertia na própria cenografia, preenchendo o espaço de maneira assimétrica e dinâmica, transformando naquilo que estamos chamando de *corpo-cenografia*. A *Dança Serpentina* exemplifica essa abordagem, caracterizada por arabescos lineares e cromáticos, com predominância de ritmos baseados em curvas, espirais e volutas. Adicionalmente, a forte presença de temáticas como flores e animais, é evidente em sua dança, na qual os movimentos do tecido e da luz evocavam formas de borboletas, lírios e serpentes.

As formas de arte modernistas, como o futurismo, expressionismo e simbolismo, não surgiram de uma ruptura radical com tudo o que as precedia; pelo contrário, elas evoluíram a partir de estilos e influências anteriores, absorvendo e transformando elementos desses legados. Ao manipular a luz como uma extensão de sua própria dança e ao utilizar tecidos que flutuavam e se metamorfoseiam no palco, Fuller dava vida a composições visuais que alteravam a percepção e a

³⁶"no more than a point of departure." (Léon, 1955 *apud* Garelick, p.9).

experiência do público, oferecendo uma nova dimensão sensorial à cena. Dessa forma, ela exemplifica o caráter inovador do modernismo, que, ao reinterpretar elementos anteriores, engendra novos espaços de criação e redefine as possibilidades expressivas das artes da cena.

O trabalho de Loïe Fuller é um exemplo de como a tecnologia pode ser usada na arte para criar novas formas de expressão e transformar a experiência do público. O uso da iluminação para criar uma nova espacialidade no palco inspirou artistas a experimentar a tecnologia e a explorar novas possibilidades de movimento e expressão no palco. Gabriela Monteiro (2016, p.139) diz que

a descoberta definitiva de Fuller refere-se à associação dos movimentos plásticos, nos quais o corpo feminino transforma-se em figura abstrata, com o uso da iluminação. Fuller inaugura historicamente os primeiros movimentos da performance, tendo sido a primeira artista completamente sozinha em cena a ter inventado seus próprios códigos e sua própria prática artística.

Monteiro destaca ainda que a bailarina trouxe à cena de sua época uma forma de encenação não vista até então. Esse uso inventivo e sofisticado da luz como recurso cênico para a criação de uma visualidade cênica permitiu a Loïe Fuller ampliar a dimensão expressiva de sua arte, em uma época em que a iluminação cênica era considerada um mero acessório técnico para a cena, em termos de visibilidade.

Nas apresentações, entre luzes dinâmicas e turbilhões de tecidos em movimento, o público era desorientado quanto à posição dos corpos, o que eles faziam ou mesmo quantos corpos estavam no palco, criando uma atmosfera de mistério e fascínio (Latimer 1999, p.86 *apud* Garelick, 2007, p.10). Garelick (2007) descreve a *queerness* de Fuller como um aspecto intrínseco e, ao mesmo tempo, sutil de seu trabalho físico, situando-a como uma figura que transcendia a expressão convencional da corporeidade. Curiosamente, certas abordagens interpretativas parecem reavaliar a sexualidade de Fuller de modo paradoxal, afirmando sua *queerness* e, ao mesmo tempo, desassociando-a do próprio corpo, o que acaba por transformar a ideia de lesbianianidade em uma supressão da fisicalidade, em vez de uma manifestação plena do corpo e do desejo. Isso gera um duplo equívoco: primeiramente, ao sugerir que Fuller representava uma sexualidade *queer* pelo distanciamento de sua corporeidade, desconsidera-se a importância do corpo como

um elemento expressivo fundamental em sua apresentação. É justamente o corpo que, por meio dos movimentos e da interação com a luz, cria a possibilidade de evocação de outras identidades e desejos, transcendendo qualquer interpretação simplista. Em segundo lugar, ao reduzir a sexualidade lésbica a uma ausência ou a uma recusa do desejo físico, compromete-se a compreensão do *eros* presente em suas apresentações. Esse *eros* não é uma ausência de desejo, mas uma expressão alternativa e complexa dele, manifestando-se em formas que desafiavam as normas tradicionais de sensualidade e corporeidade.

Fuller não apenas evocava a *queerness*, mas incorporava uma nova linguagem corporal, na qual a sexualidade e a identidade eram propositalmente imprecisas, permitindo que o público imaginasse e projetasse suas próprias interpretações subjetivas. A apresentação de Fuller, portanto, convida a uma reflexão sobre a multiplicidade das identidades e orientações que podem se revelar nas expressões artísticas – uma transição que ultrapassa o próprio corpo e se conecta com o universo subjetivo de cada espectador, transformando a experiência em uma imersão quase onírica.

A subjetividade de Loïe Fuller revela-se entrelaçada de maneira profunda com o deslocamento entre sua persona no palco e sua identidade privada fora dele, e é através de sua dança que essa dualidade adquire multiplicidade. A apresentação de Fuller vai além da mera representação de uma figura ou personagem; ao invés de se limitar a uma identidade fixa, ela explora um movimento ininterrupto de transformação, permitindo-se encarnar uma sucessão de imagens, formas e sensações sem necessariamente personificar uma delas em definitivo, talvez por isso Monteiro (2016) a defina como uma das precursoras da *performance*. O resultado é uma experiência que permite ao espectador imaginar essas imagens, evocadas pela luz, pelo movimento e pelo próprio corpo da dançarina, em constante diálogo entre o visível e o imaginado. Nesse sentido, Fuller torna-se não apenas a intérprete, mas o próprio suporte de uma forma de arte que se expande para além dos limites do corpo físico, criando, assim, uma dança que, mais do que qualquer narrativa, explora o potencial sensorial e imaginativo do público.

Fuller, em vez de seguir os moldes convencionais da representação figurativa ou de aderir a dramaturgias dramáticas fixas, trouxe à cena uma abordagem que

combinava luz, tecidos e movimento em uma verdadeira sinfonia visual. A maneira com que ela manipulava as luzes e os tecidos gerava uma sensação de imersão e metamorfose constante, em que o corpo e a luz se fundiam para criar formas fluidas e em transformação. Essa fusão de elementos transformava o palco em um espaço de possibilidades infinitas, onde a presença de Fuller parecia ao mesmo tempo, concreta e etérea, conferindo à dança uma qualidade quase sobrenatural. Por meio da exploração do espaço e da expansão do corpo com o auxílio das varas de bambu e dos tecidos volumosos, Fuller rompeu com a representação estática e convencional, promovendo uma experiência que envolvia o espectador de maneira profunda e direta.

A professora Felícia McCarren (1998) observa que, no palco, Fuller se torna um signo, uma representação aberta e indefinida, que, apesar de ser incapaz de manipular linguagem ou simbolismos verbais, se utiliza da eloquência de seus passos. Assim, sublinha-se como Fuller representa uma nova linguagem de movimento que abdica do discurso tradicional e, em vez disso, emprega seu próprio corpo como instrumento direto de comunicação e expressão. A dança de Fuller constrói um discurso que não se apoia em palavras, mas na combinação intencional de gestos e movimento, criando significados que são diretamente interpretados pela experiência sensorial do espectador. Essa condição faz com que Fuller transcenda a figura de uma simples dançarina: ela se posiciona como uma materialização do próprio espaço cênico, traduzindo as emoções e sensações em um processo quase intuitivo, sem interferência da linguagem verbal.

O trabalho de Fuller demonstrou que a luz podia ser mais do que uma ferramenta de visibilidade, ao se tornar uma parceira de cena que interagia ativamente com o corpo e o traje. Com o advento da iluminação elétrica, Fuller teve a oportunidade de explorar novas possibilidades de coloração, intensidade e dinâmica da luz, o que lhe permitiu fazer de cada apresentação uma experiência única e envolvente. Esse domínio técnico também abria portas para o uso inovador do blecaute e da alternância entre sombras e luminosidade, que ela utilizava para criar atmosferas dramáticas e transportar o público para um espaço de fantasia e abstração. Ao integrar a ausência de luz como um elemento narrativo, Fuller explorava o potencial da escuridão e a sua capacidade de amplificar a presença dos

demais elementos cênicos, transformando o instante em cena em uma oportunidade de evocação sensorial. A incorporação da luz como uma extensão da corporalidade fez de Fuller uma pioneira que não apenas reconfigurou o palco, mas abriu caminho para que a tecnologia fosse utilizada como uma ferramenta expressiva e narrativa. Seu trabalho estabeleceu um elo entre as práticas artísticas de sua época e as explorações contemporâneas em arte intermídia e multimídia, que buscam integrar corpo, tecnologia e ambiente em uma única expressão artística. Fuller lançou as bases para práticas que exploram a relação do corpo com o espaço e com os recursos técnicos, criando uma continuidade histórica que perdura e se expande na contemporaneidade.

Ao colocar a luz e os trajes de cena como os elementos centrais de suas apresentações, Fuller consolidou uma estética que não apenas provocava o público, mas também os convidava a uma experiência de imersão sensorial. Fuller redefiniu o que significa "estar em cena", transformando o palco em uma plataforma para o simbolismo e a abstração visual e ampliando o conceito de visualidade cênica como uma linguagem complexa e multifacetada. Essa abordagem estabeleceu um novo paradigma para as artes da cena, cuja influência reverbera na inspiração de novas gerações de artistas a explorar as fronteiras da expressão visual e espacial no palco.

A inovação de Fuller transcende a estética de sua época e dialoga com as práticas artísticas contemporâneas. Suas criações provocaram uma transformação profunda no entendimento da cena, onde a luz, trajes e o espaço se tornam uma extensão do corpo e do movimento. Ao fundir tecnologia e corporalidade em uma única linguagem, Fuller transcendeu as fronteiras do teatro e da dança, antecipando questões e métodos que continuariam a ser explorados por artistas e teóricos das gerações subsequentes. Fuller inaugurou um olhar sobre a encenação, que enxerga o corpo e o espaço como uma unidade visual e emocionalmente integrada, e seu legado continua a inspirar e a desafiar os limites do possível no campo da arte cênica.

A complexidade de sua subjetividade também é intensificada pelo uso de técnicas de iluminação e vestuário, que projetam o corpo de Fuller em dimensões oníricas e fantásticas, em que ela é simultaneamente a forma e a ausência, o objeto

e a sugestão. Suas longas vestes, cuidadosamente manipuladas para interagir com a iluminação colorida, prolongam seus movimentos em uma espécie de rastro visual, como se ela deixasse vestígios da dança ao invés de realizá-la inteiramente em presença corpórea. Em vez de demonstrar uma imagem ou ideia específica, ela cria uma série de imagens fugazes que provocam, mas nunca se cristalizam em uma única interpretação. Dessa maneira, Fuller transcende os limites da dança tradicional, promovendo uma experiência de imersão visual e emocional para o público, através da sua visualidade. Ela se transforma no palco não para interpretar uma narrativa, mas para permitir que cada movimento, cada mudança de luz e cada fragmento de tecido em movimento ativem o imaginário dos espectadores de modo singular. Sua apresentação não se restringe a uma forma acabada, mas torna-se uma celebração da multiplicidade e da transformação, onde a dançarina, a luz e o espaço atuam como coautores de uma experiência estética única e profundamente subjetiva.

CAPÍTULO 2: DA VISIBILIDADE À VISUALIDADE

O conceito de espetáculo teatral passou por transformações significativas ao longo dos séculos, refletindo alterações nas dinâmicas sociais, culturais e artísticas de cada período histórico. No contexto do século XX, as vanguardas modernistas promoveram rupturas estéticas que questionaram as formas tradicionais da cena teatral, introduzindo novas linguagens e experimentações que expandiram as possibilidades de expressão. Como vimos, Loie Fuller é um exemplo de artista que não apenas propõe, mas coloca em prática a experimentação com uma estética contrária à proposta do realismo que vigorava em sua época. Seu trabalho resulta numa visualidade cênica que transcende transformações formais e históricas, consolidando-se como campo de comunicação da semiótica teatral. No decorrer das experimentações propostas na história do teatro, percebe-se que a experiência visual no teatro opera na construção de imagens que mobilizam o imaginário do espectador, estabelecendo uma relação simbólica entre cena e público. Os signos visuais, nesse contexto, tornam-se elementos compartilhados na criação de significados, contribuindo para a estruturação da linguagem teatral. A visualidade, portanto, se configura como um dos alicerces da construção dramática e da recepção estética.

A linguagem nos fornece muitas vezes a explicação de nossos próprios sentimentos e a chave de certos problemas. Sem dúvida, nós nos servimos dela com inconsciência e, se mesmo aí ela nos dirige, é imperfeitamente, e nosso pensamento escapa assim de uma maneira lastimável à sua benfazeja autoridade. (Appia, 2022, p.63).

A linguagem, enquanto ferramenta de comunicação e representação, desempenha papel central na constituição de sentidos e na elaboração simbólica. A reflexão proposta por Appia evidencia que essa linguagem, com base em uma concepção mais abrangente, funciona como mediadora entre os indivíduos e suas experiências subjetivas, permitindo a elaboração de compreensões sobre o mundo e sobre si. Mesmo quando utilizada de forma inconsciente, como observa Appia (2022, p.63), ela atua como mediadora de nossas experiências subjetivas. Assim, ao refletir sobre o papel da linguagem na cena, é preciso reconhecer que nem sempre ela se limita ao verbal, mas se expande por meio de elementos sensoriais e simbólicos como a luz, o movimento e a imagem.

Embora a linguagem verbal seja um instrumento fundamental na expressão e comunicação humana, a visualidade cênica também se apresenta como um dispositivo de construção de sentidos, atuando em um campo que frequentemente escapa à compreensão imediata, mas que pode proporcionar uma experiência estética e sensorial significativa. Nesse sentido, a relação entre linguagem e visualidade não se configura como dicotômica, mas como complementar, pois ambas são formas de articulação e partilha de significados no âmbito da prática teatral. O trabalho de Loïe Fuller exemplifica essa interseção ao fazer uso da luz, da cor e do movimento como elementos centrais de sua dramaturgia visual, ampliando as possibilidades expressivas da cena e estabelecendo um campo de comunicação que transcende a linguagem verbal. A experiência visual no teatro opera na construção de imagens que mobilizam o imaginário do espectador, estabelecendo uma relação simbólica entre cena e público. Os signos visuais, nesse contexto, tornam-se elementos compartilhados na criação de significados, contribuindo para a estruturação da linguagem teatral.

Pensar a linguagem no humano e o humano na linguagem, como propõe Appia, é compreender que o símbolo é a base da comunicação e da significação. Para o linguista Émile Benveniste (1902-1976), a faculdade simbólica é inerente à condição humana, sendo essa a origem comum do pensamento, da linguagem e da sociedade (Benveniste, 1995 *apud* Silva; Oliveira & Diedrich, 2022). Essa faculdade simbolizante, que desperta ainda nos primeiros momentos da consciência, é o que permite ao ser humano representar, abstrair e imaginar. Assim, o poder simbólico da linguagem transcende o campo da oralidade e da escrita, manifestando-se também nas formas visuais e sensoriais que compõem a cena teatral.

No contexto do espetáculo, essa faculdade simbólica se atualiza nas imagens construídas em cena, que não apenas ilustram, mas significam. A cena torna-se, portanto, uma linguagem que, embora não articulada foneticamente como a língua, também estrutura e organiza o pensamento, instaurando um campo de sentido compartilhado entre quem emite (a encenação) e quem recebe (o espectador). A linguagem é mediadora e relacional, pois só existe plenamente quando posta em prática entre dois sujeitos que compartilham uma mesma organização simbólica (Silva; Oliveira & Diedrich, 2022). Do mesmo modo, a

visualidade cênica adquire sentido na medida em que é percebida e interpretada por um público capaz de ler seus signos.

A cena, nesse sentido, opera como uma linguagem própria, uma língua estética e sensível, por meio da qual se constitui uma dramaturgia que não depende exclusivamente da palavra. A luz, as cores, os movimentos e os ritmos configuram uma gramática visual que se comunica por meio da experiência sensorial e simbólica. Apropriar-se da linguagem é apropriar-se do mundo. E isso vale tanto para a linguagem verbal quanto para as demais formas simbólicas que estruturam a cultura. A linguagem visual no teatro, longe de se opor à linguagem verbal, complementa-a como forma legítima de construção de sentidos. Ambas são manifestações da faculdade simbólica. Ao reconhecer a visualidade como linguagem, reconhecemos também o teatro como um espaço onde se dão múltiplas formas de articulação simbólica, todas capazes de mediar experiências, produzir conhecimento e transformar percepções.

Durante este trabalho tenho tratado da *visualidade cênica*. Porém, até esse momento, não apresentei uma devida fundamentação teórica daquilo que tenho chamado de *visualidade*. O professor baiano Eduardo Tudella (2017) trabalha as noções de visualidade e visibilidade ao dizer que

A visualidade, (...), está relacionada à postura crítica que orienta o iluminador e confere qualidade estética à sua contribuição para a práxis cênica (baseado em Hall Foster). Desse modo, projetar luz sobre a cena promoverá visibilidade. A avaliação de cada um dos aspectos técnicos, estéticos e poéticos de tal ação, identifica a visualidade de um espetáculo, ou a qualidade das imagens [cênicas] que suscitam a articulação do seu discurso poético-visual. Assim, na práxis cênica, os aspectos constitutivos da visibilidade (as fontes de luz e os corpos sobre os quais elas incidem, nas condições específicas do ambiente) contribuem para a qualidade visual, ou visualidade, já indicada pela dramaturgia [ou por outro ponto de partida qualquer que origine um espetáculo], sendo perpassada por variáveis estéticas e poéticas. Tais variáveis incluem os traços de períodos, 7 de estilos, do ideário que origina e constitui a poética de cada artista.” (Tudella, 2017, p. 52-53).

A tarefa de tornar algo visível envolve processos que vão além da simples emissão e reflexão de luz, abarcando um conjunto de fenômenos ópticos, perceptivos e culturais. Inicialmente, é importante compreender que, tecnicamente, a visibilidade depende da interação entre a luz e as propriedades físicas dos objetos iluminados, captadas pelo sistema óptico ocular e interpretadas pelo cérebro.

Contudo, essa interpretação visual não ocorre de maneira neutra ou mecânica, mas sim dentro de um "regime de visão" específico, o qual é modulado pela intensidade, cor, ângulo e outras características da fonte luminosa. Esse regime não apenas define *o que é visto*, mas também *como é visto*, configurando aquilo que Tudella (2017) chama de visualidade. Portanto, a visualidade refere-se ao modo particular como os elementos visuais são interpretados e experienciados em um contexto cultural, configurando-se como um processo ativo de construção de significado. A professora Cibele Forjaz diz que

A visualidade constitui-se assim de um processo de relações entre a luz, o mundo observado, os olhos do observador e a capacidade humana de representar e interpretar aquilo que é visto, através da subjetividade. (Simões, 2008, p.17).

Nesse contexto, surgem duas questões centrais: a primeira diz respeito à maneira como o objeto é iluminado, uma vez que a incidência de luz por si só não é suficiente para garantir visibilidade plena; é preciso considerar fatores como a intensidade e as características específicas da iluminação, bem como as propriedades reflexivas do próprio objeto. Por exemplo, um objeto com superfície brilhante refletirá a luz de maneira distinta de um objeto com superfície fosca, resultando em diferentes níveis de visibilidade e variações na percepção estética e sensorial. Assim, estas questões relacionadas à visibilidade estão ligadas ao que estamos chamando de aparatos técnicos necessários para realizar uma obra.

A segunda questão central relaciona-se ao processo de decodificação da imagem iluminada pelo cérebro, que está intimamente ligado aos filtros culturais e às referências sociais do observador. Assim, o ato de "ver" não é meramente uma operação biológica, mas uma construção culturalmente mediada, em que a luz e sua interação com os objetos em cena adquirem significados específicos conforme o repertório simbólico e as expectativas do espectador. Nesse sentido, a luz deixa de ser um elemento neutro ou transparente e passa a funcionar como uma ferramenta narrativa, contribuindo para a interpretação subjetiva e emocional da cena. Essa complexa interação entre visibilidade e visualidade sobrepõe a experiência de ver com a experiência de interpretar, formando um campo semiótico em que a percepção sensorial e a cognição cultural do espectador se interligam.

Os professores Tudella e Forjaz trazem a noção da visualidade cênica voltada para a iluminação. Porém, podemos expandir esse entendimento para os demais elementos da cena, a cenografia e os trajes, por exemplo, a fim de compreender como os elementos visuais são lidos pelo público. No caso da encenação teatral, o público observa esses elementos iluminados não só pelo seu valor estético, mas também pelo significado que lhe confere dentro do contexto cênico. Assim, o objetivo da utilização de tecnologias no espaço cênico vai além de criar uma visibilidade simplista; ele visa estabelecer uma espacialidade sensorial e conceitual capaz de oferecer novas interpretações e composições para o espectador. Essa abordagem permite que o espectador experimente a cena como um espaço vivo e dinâmico, no qual as nuances de luz contribuem para a construção de uma experiência imersiva e potencialmente transformadora, revelando camadas profundas de significados que ultrapassam a superfície visual do espetáculo.

Ao olharmos para a história da iluminação cênica, conseguimos perceber uma evolução dos aparatos técnicos utilizados na composição da cena. O pesquisador Denis Bablet (1964, p. 292) diz que

(...) os aparelhos de iluminação elétrica substituem, pura e simplesmente, os aparelhos de gás, cujos lugares ocupam. Não se descortinam ainda os seus poderes, não se adivinha que a luz elétrica possa tornar-se um meio de expressão dramática: reconhecida como um inegável progresso técnico continua a ser um fator puramente descritivo.

O aspecto descritivo mencionado por Bablet está diretamente ligado a uma questão técnica: quando os dispositivos tecnológicos não influenciam a ação de forma ativa, sua função permanece limitada a uma condição passiva na encenação. Dessa forma, a iluminação serve apenas para tornar a cena visível, cumprindo seu papel técnico de iluminar, sem contribuir para uma função estética ou semiótica na ação cênica. Pode-se compreender que a tecnicidade pura da iluminação, ou seja, seu uso apenas para tornar a cena visível, se insere dentro da noção de visibilidade. Para Tudella (2017), visibilidade refere-se à ação de tornar algo perceptível por meio da luz, considerando os aspectos físicos e objetivos da cena, como a posição das fontes luminosas, a intensidade e o direcionamento da luz, bem como as superfícies sobre as quais ela incide.

Desse modo, quando os aparatos técnicos de iluminação operam de maneira a reproduzir uma função descritiva, como apontado por Denis Bablet (1964), limitando-se a substituir fontes antigas, como o gás, por novas, como a eletricidade, sem que essa substituição afete a composição estética ou a dramaturgia visual do espetáculo, sua atuação permanece restrita à esfera da visibilidade. Trata-se, nesse caso, de um uso funcional e não expressivo da luz, que não mobiliza os processos interpretativos ou simbólicos por parte do espectador. A luz atua aqui apenas como meio para ver, e não como meio de significar.

É neste ponto de inflexão que a obra de Loïe Fuller se destaca, transcendendo a mera visibilidade para construir uma complexa visualidade cênica. A *Dança Serpentina*, em particular, ilustra essa transição, com sua patente revelando como a artista manipulava a luz e os trajes para além de sua função descritiva, elevando-os a elementos dramáticos e criadores de sentido. Ao detalhar os procedimentos operacionais, a patente fornece um mapa da visibilidade que Fuller buscava em suas apresentações. Ela descreve os sistemas de iluminação, os métodos de projeção de cores e os dispositivos que manipulavam os extensos trajes de seda, como as varas de bambu. Essa documentação técnica revela o saber-fazer de Fuller, ou seja, o conjunto de técnicas e mecanismos empregados para tornar seu corpo e os movimentos da seda perceptíveis ao público. A patente não apenas registra a invenção de um efeito visual, mas estabelece os parâmetros físicos para que a cena pudesse ser *vista* com clareza e controle.

Contudo, a verdadeira riqueza da patente, em sua relação com a visualidade, reside no fato de que, ao nos darem a noção de como a visibilidade era orquestrada, elas nos permitem inferir a visualidade da obra. A visualidade de Fuller não se esgotava na simples percepção da dançarina iluminada, ela emergia da maneira como Fuller manipulava essa visibilidade para criar uma experiência sensorial e poética que transcendia o puramente funcional. A patente fornece pistas de como a técnica era empregada para moldar a percepção. Por exemplo, a patente pode descrever a projeção de luzes coloridas sobre o tecido branco. Isso é um aspecto da visibilidade. No entanto, o fato de o tecido ser branco e de a cor vir exclusivamente da luz, e de o movimento do corpo e das varas transformar o tecido em formas que remetiam a borboletas ou serpentes, isso já aponta para a visualidade. A técnica

(lâmpadas, tecido, varas) era o meio para que o corpo de Fuller se tornasse um *corpo-luz* ou *corpo-cenografia*. A patente, ao revelar a engenhosidade por trás dos aparatos de iluminação e dos trajes que se moviam em relação à luz, permitem compreender que a intenção de Fuller era moldar, ajustar e dar forma a um ambiente desprovido de elementos, imbuindo-o de vitalidade para que se torne um cenário onírico e poético.

Assim, a patente é mais do que mero registro técnicos, é um documento que, ao detalhar a maestria da visibilidade, oferecem a chave para desvendar a profunda visualidade da *Dança Serpentina*. Ela nos mostra que a técnica, para Fuller, não era um fim em si, mas um instrumento para transcender a mera percepção do visível, convidando o espectador a uma experiência estética onde a luz, o movimento e o tecido se fundiam em uma linguagem cênica singular, capaz de evocar o imaginário e o poético.

Durante a escrita deste texto, venho privilegiando o uso de *trajes de cena* em detrimento de *figurinos*. A razão se encontra dentro dos estudos dos professores Fausto Viana (2015) e Dalmir Rogério (Pereira, 2012). Fausto realiza um grande estudo a respeito dos trajes, e dentre suas categorizações, se encontram os *trajes eclesiásticos, militares e civis*, nos importando nesta pesquisa apenas a última. Essa categoria abrange uma ampla variedade de vestimentas utilizadas no cotidiano por pessoas que não pertencem às esferas religiosas ou militares. Em estudos anteriores, o professor havia subdividido nas seguintes subcategorias: “social, de cena, regional, profissional, interior e dos folguedos” (Viana, 2015, p.47), mas com o desenvolvimento da pesquisa, em 2015, propôs “a inclusão de traje fúnebre, traje esportivo, traje associacionista e traje etnográfico” (Viana, 2015, p.47). O autor discorre brevemente sobre cada um dos tópicos, destaquei aqui os principais pontos de cada um:

- **Traje social** é a indumentária das atividades sociais. São as roupas dos eventos sociais, como festas, reuniões e casamentos. Mas também abrange as roupas usadas pelos civis no dia a dia.
- **Traje de cena:** a indumentária das artes cênicas. O termo, mais amplo que traje teatral, pode abranger trajes de teatro, cinema, dança, circo, mímica e *performance*.
- **Traje regional:** o traje característico da região. [...]
- **Traje profissional:** usado nas atividades profissionais exercidas pelos civis. (...) A indumentária profissional apresenta variações da roupa civil social. (...) no traje profissional há uma interferência de

outras áreas, como no caso das bandas de música, que recebem forte influência das bandas militares. [...]

- **Traje interior** – ou roupa interior, ou íntima. (...) há um segmento de trajes que estão envolvidos nesta categoria: as ancas, anáguas e crinolinas são exemplos. [...]
- **Traje dos folguedos**: a indumentária usada nas festas, nos divertimentos, nas brincadeiras de caráter popular. [...]
- **Traje fúnebre**: é o traje utilizado por um morto na hora do seu sepultamento. [...]
- **Traje esportivo**: a atividade física e a prática de desportos [...]
- **Traje associacionista**: (...) São trajes que distinguem sociedades especiais formadas para fins particulares dentro de grupos sociais maiores. Ele exemplificava com o traje da maçonaria e da Kluklu-klan. [...]
- **Traje etnográfico**: A etnografia, segundo o Dicionário Aurélio, é “o estudo descritivo de um ou vários aspectos sociais ou culturais de um povo ou grupo social”. [...] (Viana, 2015, p.47-49).

Dentro das subcategorias, a que nos interessa é o *traje de cena*, a indumentária que utilizamos na criação do ato cênico, não apenas no teatral. Pereira (2012, p.22) categoriza como

aquele utilizado em qualquer tipo de cena artística, podendo abranger trajes de teatro, dança, circo, mímica, performance e outras variantes da cena contemporânea. O termo é mais amplo que apenas “traje teatral” (Pereira, 2012, p.22).

A escolha pelo uso do termo *traje de cena* em vez de *figurino* busca evitar ambiguidades, especialmente aquelas associadas à moda e à sua representação gráfica histórica. Embora o termo *figurino* ainda seja amplamente utilizado nas artes cênicas, a preferência por *traje de cena* reflete um esforço consciente por maior precisão conceitual, distinguindo o campo das artes da cena de outras áreas com terminologias semelhantes, como explica Pereira (2012, p.22):

Evita-se o emprego do termo “figurino”, por sua possível confusão com figurino de moda, especialmente firmado através das figuras impressas em revistas do século XIX. Mas, pelo uso constante no meio das artes cênicas, “figurino” muitas vezes será empregado como sinônimo de traje de cena.

Essa concepção encontra eco nas reflexões de Appia (2020), para quem a linguagem não se restringe ao verbal, mas perpassa todas as formas simbólicas por meio das quais o ser humano compreende e comunica suas experiências. A cena teatral, portanto, se constitui como uma gramática visual e sensível, que opera por meio da luz, da cor, da cenografia, do gesto e, evidentemente, dos trajes de cena, todos signos portadores de sentido. Essa articulação simbólica entre os elementos

da cena instaura um campo de comunicação estética no qual o espectador é convidado não apenas a assistir, mas a decodificar e significar o que vê.

É nesse ponto que os trajes de cena ganham centralidade como dispositivos visuais e narrativos. O traje de cena, mais do que simples vestimenta, é um elemento identitário, simbólico e estético. No teatro, os trajes são escolhidos e elaborados para compor a visualidade da cena, não apenas pelo seu valor estético, mas também pelo seu potencial de significação dentro do contexto dramaturgico. Eles indicam pertencimento a grupos sociais, épocas históricas, estados emocionais ou condições simbólicas específicas.

Além disso, quando analisamos os trajes dentro da lógica da visualidade cênica proposta por Tudella (2017), percebemos que sua presença em cena está diretamente ligada aos regimes de visibilidade e visualidade que o espetáculo constrói. A luz que incide sobre o traje, os materiais que compõem suas texturas e reflexos, o modo como se movimenta com o corpo do ator: tudo isso compõe uma experiência visual que afeta a recepção do espectador. A visualidade, nesse caso, não é um dado natural da cena, mas uma construção poética, técnica e cultural que implica escolhas e articulações estéticas específicas.

A visualidade dos trajes de cena de Loïe Fuller não nasce de um planejamento racional ou puramente técnico, mas de uma experiência sensível que mescla memória, contexto e invenção. Mais do que recuperar tecidos, Fuller reconfigura memórias cênicas, a partir dos espetáculos e experiências prévias à criação da *Dança Serpentina*. Essa operação de reconfiguração, entre o que já existe e o que pode ser transformado, não se dá apenas na escolha dos materiais, mas na forma como Fuller articula corpo, traje e luz como uma linguagem integrada.

Ao invés de permanecer no figurativo ou no erotismo da *skirt dance*, Fuller eleva esses elementos ao campo da visualidade abstrata e sensorial. Seu traje, então, deixa de ser um adereço e constitui-se como parte da própria cena, da mesma forma que a luz e o movimento. A artista cria uma simbiose entre o corpo e o traje que permite ao espectador não apenas ver, mas experimentar imagens em constante transformação. O vestido de seda branco, que substitui os tecidos coloridos com pinturas figurativas, é iluminado por focos estratégicos que desenhavam

formas e sensações, borboletas, flores, lírios, sem que essas figuras estejam necessariamente ali. A imagem, nesse contexto, é evocada pela percepção.

É nesse ponto que ambos os planos se encontram: o plano biográfico, repleto de memórias e intuições, e o plano técnico, voltado à materialização de uma linguagem visual. As varas de bambu, os sais fosforescentes e a seda branca são dispositivos que ampliam o gesto, dissolvem o corpo e instauram uma nova espacialidade cênica. A apresentação deixa de ser centrada no intérprete e se torna um campo de forças visuais, uma dança de luzes, formas e atmosferas.

Dessa maneira, o traje de Loïe Fuller não é apenas um vestuário, mas um vetor de transformação da cena. Sua importância está não só no que cobre o corpo, mas no que produz em relação ao espaço, à luz e à percepção. Ao fazer da matéria vestível uma experiência visual sensorial e imersiva, Fuller antecipa práticas que só mais tarde seriam compreendidas como parte da visualidade cênica contemporânea. A potência dos trajes de Fuller não reside apenas em sua estética, mas em sua capacidade de operar como linguagem: uma linguagem que emana do corpo, mas o transcende, instaurando uma cena onde imagem, gesto e luz se tornam indissociáveis. É nesse entrelaçamento que sua obra encontra sua força inovadora e sua permanência.

Visualidade e visibilidade estão longe de existirem de maneira isolada, mas revelam-se como entidades intrinsecamente interligadas, cujo desenvolvimento conjunto é preponderante para a obtenção de uma encenação verdadeiramente impactante. A técnica, com suas nuances e exigências específicas, encontra na visualidade não apenas uma parceira, mas uma co-criadora essencial para sua manifestação plena. Da mesma forma, a visualidade, com sua expressão estética e sensorial, encontra na visibilidade, técnica, o suporte necessário para materializar-se com a precisão e o vigor que conferem profundidade à experiência do espectador. É na harmoniosa fusão da visibilidade com a visualidade que se cria uma encenação viva, capaz de transcender os limites da mera apresentação e realmente impactar, provocar e envolver aqueles que a testemunham. Assim, a convergência entre elas não é apenas desejável, mas fundamental para a construção de uma narrativa cênica que ressoe de maneira significativa no espectador.

2.1 QUANDO A LUZ *EN-CENA*: a iluminação como linguagem cênica

Ao abordar a visualidade cênica como linguagem, é inevitável reconhecer o papel fundamental da iluminação como elemento estrutural e estruturante da cena (Simões, 2008; 2013). A professora Cibele Forjaz trabalha a noção do percurso levado na história do teatro para a iluminação se estabelecer como componente da linguagem teatral e possuir uma gramática própria, aquilo que ela chama de *Scriptura do Visível* (Simões, 2008; 2013). No desenrolar de seus argumentos, ela categoriza que não existe apenas uma linguística estrutural, mas várias:

Cada encenador ou, em última instância, espetáculo, desenvolve uma forma própria de escrita da luz, que deve ser analisada de acordo com o conjunto de elementos que constrói a encenação e a composição de uma visualidade específica, da qual a iluminação cênica é um fator estruturante e, portanto, relacional. (Simões, 2013, p.330).

Para a professora, a iluminação no teatro deve ser compreendida, construída, observada e interpretada a partir de uma linguagem própria, condizente com sua função na e para a cena. Ela atua como um componente fundamental da composição visual do espetáculo, articulando-se com os demais elementos que estruturam a encenação. Assim, sua análise e crítica devem considerar sua integração e diálogo com a proposta estética e conceitual da obra na totalidade. Ela estrutura a *Scriptura do visível* em quatro formas:

(1) **A ‘Scriptura’ do Invisível, no Visível** – a escrita da luz que busca revelar de forma sensível a existência espiritual, onírica ou do mundo das ideias, tal como encontrada no Simbolismo, Impressionismo e Neoromantismo dos anos 1880 a 1914 e que foi citada de forma resumida no preâmbulo, a partir do trabalho de Adolphe Appia, Gordon Craig e Max Reinhardt;

(2) **A ‘Scriptura’ do Visível no In-Visível** – a escrita da luz a partir da interioridade do protagonista, assim como desenvolvida no Expressionismo, analisada no capítulo 1;

(3) **A “Scriptura do Visível” em Piscator ou A luz e a epicização do ponto de vista** – a escrita da luz e a projeção de imagens no Teatro Épico de Erwin Piscator, analisada no capítulo 2;

(4) **A “Scriptura do Visível” e a integração das artes** – a escrita da luz como construção de uma visibilidade que caminha para a abstração, tal como desenvolvida no Teatro da Bauhaus, na encruzilhada entre o teatro, a dança e as artes plásticas, analisada no capítulo 3; (Simões, 2013, p.330-331).

A autora diz que da mesma forma que os outros componentes que estruturam a encenação, cada forma de expressão visual está inserida em um contexto histórico, técnico e estético específico. Somente assim é possível identificar com

clareza quais são os recursos utilizados na criação da luz e de que maneira esses recursos interagem com os demais elementos visuais, orientando-se por intenções estéticas e pelas possibilidades técnicas disponíveis. Por isso, pela delimitação do objeto desta pesquisa, focaremos na discussão da *A 'Scriptura' do Invisível, no Visível*.

Neste tópico, a professora estabelece um diálogo com o cenógrafo e teórico Adolphe Appia, destacando sua importância como um dos primeiros a conceber a iluminação cênica como uma linguagem autônoma. Segundo Forjaz, Appia foi o primeiro a categorizar e imaginar a luz como um elemento estruturante da cena, "pelo menos, na teoria" (Simões, 2013, p. 332). Appia figura entre os pioneiros na reflexão teórica sobre a iluminação como componente ativo da encenação teatral. Assim como Eduardo Tudella (2017), o teórico suíço propõe uma distinção fundamental entre dois tipos de luz: *a luz difusa*, cuja função é proporcionar visibilidade à cena, e *a luz ativa*, que intervém de maneira dramática, moldando o espaço e o movimento cênico.

É preciso, portanto, dividir a tarefa e dispor, por um lado, de aparelhos encarregados de difundir a luz, e por outro, daqueles que pela direção precisa de seus raios provocarão as sombras que devem nos assegurar a qualidade da iluminação. Chamaremos uns de "luz difusa" e outros de "luz ativa" (Appia, 2022, p.185).

Appia propõe uma organização hierárquica dos elementos que compõem a cena, para demonstrar como a luz, quando utilizada de maneira ativa e consciente, pode conferir vida e profundidade à experiência teatral. Para ele, o ator ocupa uma posição central nesse sistema, é em torno de sua presença e ação que os demais componentes devem ser concebidos e articulados:

Ao teatro nós viemos assistir a uma ação dramática, é a presença das personagens em cena que motiva esta ação, sem as personagens não existe ação. O ator é então o fator essencial da *mise en scène*, é ele que nós viemos ver, é dele que nós esperamos a emoção, e é esta emoção que nós viemos procurar. Trata-se então, a todo custo, de fundar a *mise en scène* sobre a presença do ator e, para o fazer, de desembaraçar o teatro de tudo o que está em contradição com esta presença. (Appia, 1904 *apud* Simões, 2008, p.101).

O ator toma protagonismo nesse caráter pelo seu corpo ser dotado de vida, movimento e maleabilidade, possuindo, portanto, três dimensões. Simões, (2008) pondera que, por isso, o espaço em que esse corpo se desloca e atua também precisa ser pensado tridimensionalmente, de modo a permitir uma interação real e

dinâmica entre o espaço cênico e a movimentação dos corpos em cena. Assim, para Appia, é necessário haver uma renúncia aos cenários pintados em telas que se localizavam aos fundos do palco. Para Forjaz, de acordo com essa linha de pensamento, quando a cenografia é dominada pela lógica da pintura, há uma inversão na hierarquia dos elementos cênicos. Nesse caso, todos os componentes da cena acabam se subordinando à bidimensionalidade própria da pintura, limitando a construção espacial e a expressividade tridimensional da encenação.

Estas telas são cobertas de luz pintada, de sombras pintadas, de formas, de arquiteturas, de objetos pintados; e tudo isto, naturalmente, sobre uma superfície plana, pois é o modo de ser da pintura. A terceira dimensão é substituída insidiosamente por uma sucessão mentirosa no espaço. (Appia, 1919, p.336 *apud* Simões, 2008, p.102).

É relevante destacar que os escritos de Appia foram originalmente publicados no começo do século XX, um momento em que predominava, nos palcos, o uso de cenografias compostas quase exclusivamente por painéis pintados, representando locais e paisagens. Essas telas bidimensionais tinham como principal função indicar ao público o ambiente onde a ação dramática se desenvolvia. Contudo, Appia se posiciona de forma crítica em relação a essa prática, considerando-a limitadora tanto para a construção da espacialidade cênica quanto para a expressividade do ator. Em diversos de seus textos, ele denuncia o uso excessivo dessas representações pictóricas, argumentando que elas reduzem a cena a uma ilusão visual estática, incompatível com a natureza viva e tridimensional do corpo em movimento. Para Appia, a cenografia deveria dialogar diretamente com o ator, contribuindo para uma composição cênica mais integrada, dinâmica e sensorialmente envolvente.

Dos elementos representativos, o menos necessário é, portanto, a pintura; e é inútil provar que, fazendo-se abstração do ator, é a iluminação que aparece na primeira fila. Qual desses meios está submetido às convenções mais restritas? A pintura, sem nenhuma dúvida, porque a plantação a limita de modo considerável, e o papel ativo da iluminação tende a excluí-la por inteiro. A iluminação, ao contrário, poderia ser considerada como onipotente, não fosse sua antagonista, a pintura, que falseia seu uso. (Appia, 2022, p.218).

Simões (2008) destaca que Appia propõe, tanto em sua produção teórica quanto na realização prática de seus projetos como cenógrafo e diretor de luz, uma ruptura com a cenografia tradicionalmente pictórica, figurativa e estática, que dominava os palcos de sua época. Em seu lugar, defende a adoção de uma cenografia de caráter arquitetônico, fundamentada em estruturas geométricas e tridimensionais como colunas, planos inclinados e escadarias. Esses elementos, por

sua própria natureza construtiva, oferecem múltiplas possibilidades de transformação e promovem uma relação mais dinâmica com o movimento dos corpos em cena. O espaço cênico, nesse contexto, deixa de ser uma simples representação visual ou uma ilustração do texto dramático, mas se configura como um campo de possibilidades expressivas. Trata-se de um espaço vivo e funcional, que se coloca inteiramente a serviço do ator, permitindo que a ação se desenvolva com maior liberdade e intensidade. Assim, tem-se no espaço o segundo elemento da hierarquia proposta por Appia e a iluminação como terceiro e último ponto.

E aqui está nossa hierarquia constituída normalmente:

O Ator, que representa o drama,

O Espaço, com suas três dimensões, a serviço da forma plástica do ator,

A Luz, que vivifica um e outro. (Appia, 1919 apud Simões, 2008, p.106).

Assim, no complexo entrelaçamento dos elementos que compõem a cena teatral, a iluminação assume um papel central e essencial: ela atua como elo entre o corpo vivo do ator e os elementos do espaço cênico. Appia atribui à luz uma nova função dentro da encenação, que vai além da mera visibilidade. Ele a reconhece como um componente ativo e expressivo da cena, capaz de integrar os diferentes níveis de realidade presentes no teatro, o ator em sua corporeidade e a cenografia em sua materialidade.

A luz é de uma flexibilidade quase miraculosa. Ela possui todos os graus de claridade, todas as possibilidades de cores, como uma paleta; todas as mobilidades; ela pode criar sombras, torná-las vivas e expandir no espaço a harmonia de suas vibrações exatamente como o faz a música. Nós possuímos nela todo o poder expressivo do espaço, se este espaço é colocado a serviço do ator. (Appia, 1919 apud Simões, 2008, p.105).

O que o professor Roberto Gil Camargo (2012) chama de *luz actante*, Appia chama de *luz ativa*, que é capaz de transformar “a atuação da luz na cena, conferindo movimento à cenografia, vivificando a cena e permitindo ‘uma relação concreta entre o ator e o espaço’” (Luciani, 2024, p.90). Essa mesma qualidade de luz também é chamada de luz performativa por Luciani (2024). É uma iluminação que entra em cena transformando-a por completo, atuando de maneira intrínseca a tal ponto de interferir e compor na criação de mais significados para a encenação. “É uma camada que impulsiona o movimento cênico, capaz de gerar novos

significados, interpretações e complexidade para a criação artística” (Gomes, 2023, p. 5). A luz ativa se entrelaça diretamente naquilo que estamos chamando de *visualidade cênica*, ao ser uma camada que propõe significados e formação de imagens para o espectador. Ela se torna, como diz Simões (2008, p.223), um elemento estrutural e estruturante da cena teatral, um fator central para a compreensão da iluminação cênica como uma linguagem artística ativa, que vai além da mera visibilidade ou efeito.

Além de dar visibilidade, volume, beleza, localização espacial e atmosfera apropriada à peça, a luz passa a ter por função a edição do visível no espaço e no tempo, vira, portanto, elemento estrutural e estruturante na construção do espetáculo.

Ela é estrutural, por fazer parte da construção do espetáculo, sem ela não haveria visibilidade da obra. E é estruturante, pois a luz ativa dá a qualidade da visibilidade para a construção de sentidos dessa obra. Essa qualidade não reside apenas no fato de permitir que algo seja visto, mas em como esse ver é orientado, filtrado e dirigido. A luz ativa intervém no modo como o olhar do espectador percorre a cena, destacando relações, sugerindo atmosferas e criando camadas de percepção que potencializam a dramaturgia visual. Ao direcionar o foco, recortar silhuetas ou mergulhar partes do palco em sombra, a luz não apenas acompanha a narrativa: ela a traduz e a transforma, inscrevendo-se como um vetor de ritmo, emoção e intensidade. É por meio dessas ações que ela adquire sua potência estruturante, por atuar na organização sensível da cena e nas estratégias de fruição do público, articulando-se como uma gramática própria dentro da linguagem cênica.

A luz ativa não apenas revela o espaço ou os corpos em cena, ela o constrói. Seu papel é compositivo, dramático e poético: atua como um operador de sentido que participa da arquitetura do espetáculo, produzindo atmosferas, modulando tempos e destacando tensões dramáticas. É através dessa qualidade ativa que a luz deixa de ser um recurso apenas técnico e passa a ser compreendida como um discurso visual autônomo, capaz de interferir na recepção estética da obra e de provocar leituras sensoriais e simbólicas. Ela não ilumina o que está pronto, mas colabora na criação do que será visto e percebido. Ao desenhar volumes, texturas, sombras e intensidades, a luz ativa intervém diretamente na construção da visualidade cênica, permitindo que o espetáculo fale também através da imagem e não apenas da palavra ou da ação. Nesse sentido, sua presença ativa se equipara à

dos corpos em cena e dos elementos cenográficos, sendo fundamental para o teatro poder explorar camadas de significação mais complexas, onde o visível não é apenas suporte a arte dramática, mas parte integrante de sua linguagem para interpretação dos espectadores. A relação do público com a percepção da luz, se relaciona àquilo que a professora Nadia Luciani (2024, p.173) conceitua como a performatividade da luz.

Nesse sentido, a luz se situa como meio entre a cena e a percepção do público, que exposto aos seus efeitos é convidado a agir, igualmente, na formulação da ação cênica, num sentido constante de mão dupla. Então essa ação, que Appia, estimulado pelas novas possibilidades técnicas de seu tempo, chamou de luz ativa, se aplica com base nos novos conceitos e práticas teatrais contemporâneas e pós-dramáticas como uma ação possivelmente performativa da luz no teatro. (Luciani, 2024, p.173).

A iluminação cênica não é colocada apenas como meio de mediação visual entre cena e espectador, mas como um agente ativo de performatividade que altera a própria experiência da recepção. A luz performativa age como um corpo que incide sobre a sensibilidade do público, desestabilizando expectativas visuais convencionais e instaurando novos modos de percepção. O espectador, nesse contexto, não é aquele que apenas vê, mas aquele que é afetado, interpelado pela luz enquanto presença ativa, poética e material.

Essa luz é finalmente identificada como um agente performativo que afeta não somente tudo sobre o que incide, mas também sobre a percepção do elenco e do público. Como luz-matéria, ela é capaz de resultar, por meio de sua presença e materialidade poética, no efeito estruturante e transformador da cena e da plateia que a percebe ativamente em sua expressão imaterial. A luz que, como ato performativo, busca e conquista o comprometimento e a dedicação do público pela relação que estabelece entre o espetáculo e quem o assiste. Ao final de um longo percurso investigativo foi possível, finalmente, chegar ao entendimento dos conceitos apresentados na hipótese original: o da luz performativa como o elemento que age sobre o palco e a percepção da plateia para estabelecer o elo entre a cena e o público, efeito concebido finalmente como a performatividade da luz. (Luciani, 2024, p.289).

A luz, então, adquire um estatuto performático ao participar diretamente da tessitura da criação de sentidos da cena, instaurando uma relação estética e sensorial que exige a atenção não apenas ao que está iluminado, mas à própria iluminação como acontecimento. Ao operar como evento sensível, essa luz convoca o olhar do público para além da transparência da cena, tornando-se elemento constitutivo da experiência teatral, capaz de instaurar sentidos em sua própria expressividade. Assim, a performatividade da luz se concretiza não apenas como

uma ação técnica, mas como um gesto estético que transforma tanto a cena quanto aquele que a percebe, instaurando uma relação de co-presença entre espetáculo e espectador.

Olhar a obra de Loïe Fuller à luz dos conceitos discutidos, especialmente à luz estrutural e estruturante de Forjaz (Simões, 2008; 2013), a luz ativa de Appia (2022) e a luz performativa de Luciani (2024), revela uma sintonia profunda entre a prática inovadora da bailarina e as teorias que posteriormente fundamentariam a iluminação cênica como linguagem autônoma. Fuller, ainda no século XIX, antecipou princípios que só seriam sistematizados décadas depois, como a ideia de que a luz não apenas revela, mas constitui a cena, atuando como agente performativo e estruturante da experiência teatral. Sua *Dança Serpentina* exemplifica a visualidade cênica em sua essência: a luz não era um recurso subsidiário, mas um corpo dinâmico que, em diálogo com o movimento, criava imagens efêmeras e transformava o palco em um campo de forças sensoriais.

A hierarquia proposta por Appia, *ator, espaço e luz* como elementos interdependentes, encontra em Fuller uma aplicação prática radical. Se Appia defendia a luz como vivificadora da cena, Fuller a elevou à condição de co-criadora da dramaturgia, uma dramaturgia visual. Suas luzes coloridas, operadas por dezenas de técnicos, desenhavam volumes e cores no espaço, dissolvendo a materialidade do corpo em favor de formas abstratas. Essa abordagem ecoa a *Scriptura do Invisível no Visível* (Simões, 2013), na qual a luz revela dimensões imateriais, como o onírico, precisamente o efeito que Fuller buscava ao fundir seu corpo com projeções luminosas, criando imagens efêmeras em quem a assistia.

A performatividade da luz, discutida por Luciani (2024), também se manifesta na obra de Fuller. A luz em sua dança não era estática, mas um ato em si mesmo, capaz de alterar a percepção do público e reconfigurar o espaço a cada movimento. O uso do blecaute, por exemplo, não era mera transição técnica, mas um gesto estético que amplificava o impacto das aparições luminosas, reforçando a ideia de que a visualidade cênica se constrói tanto pelo que é mostrado quanto pelo que é ocultado. Perruchon (2023) ressalta que Fuller manipulava a escuridão como suporte plástico, evidenciando como a ausência de luz também é um elemento ativo na composição cênica. A relação entre tecnologia e poética na obra de Fuller reflete

a tensão histórica entre inovação técnica e expressão artística discutida por Forjaz. Ao adotar lâmpadas de arco voltaico e sistemas de dimerização, Fuller não se limitou a reproduzir efeitos naturais (como o nascer do sol, efeito recorrente no teatro do século XIX), mas os subverteu para criar uma gramática visual própria.

A obra de Fuller dialoga com a ideia de visualidade como processo relacional. Seus espetáculos dependiam da interação entre corpo, tecido e luz, mas também da resposta do público, convidado a decodificar imagens em constante transformação. Essa dinâmica corrobora a tese de Luciani (2024) sobre a luz como mediadora entre cena e público, reforçando que a visualidade cênica não reside apenas no palco, mas na experiência sensorial compartilhada. Loïe Fuller não apenas prefigurou conceitos teóricos posteriores, mas demonstrou, na prática, como a luz pode transcender sua função instrumental para se tornar linguagem viva. Sua obra consolida-se, assim, como um marco na história da luz no teatro, onde técnica, poética e percepção se fundem em um mesmo ato de criação. Sua prática antecipou, de maneira empírica, fundamentos que seriam mais tarde teorizados, revelando a potência da luz não apenas como ferramenta técnica, mas como linguagem performativa e poética. Fuller estabeleceu um paradigma no qual a cena é construída por uma visualidade ativa, sensível e relacional, capaz de gerar imagens fugidias que interpelam o espectador por meio da articulação entre movimento, luz, sombra e tecido.

2.2 A POÉTICA DA TÉCNICA: o filme de Fuller, as projeções de Piscator e o grupo *Midiactors*

Este subcapítulo aprofunda a trajetória de Loïe Fuller, reconhecendo-a não apenas como uma pioneira da dança moderna, mas como uma artista multimídia que ousou transpor sua inovação com a luz para as telas do cinema. A partir de suas experimentações audiovisuais na década de 1920, Fuller ampliou os horizontes de sua pesquisa estética, mesmo que suas incursões cinematográficas não se integrassem diretamente às suas apresentações teatrais. O texto, então, expandirá para um panorama histórico da inserção de técnicas de projeção cinematográfica na cena teatral, com ênfase nas contribuições de Erwin Piscator. Piscator, diferentemente de Fuller, instrumentalizou a tecnologia para fins eminentemente políticos, utilizando as projeções como um meio crítico e contextualizador da

realidade sociopolítica. Por fim, esse arcabouço histórico e teórico servirá como base para uma análise das contribuições do grupo contemporâneo *Midiactors*, que, ao integrar a dimensão sensível e estética das tecnologias visuais de Fuller com a instrumentalização política da técnica de Piscator, evidencia a força propulsora da intermedialidade na cena atual. O grupo *Midiactors* exemplifica a continuidade dessa linhagem artística, explorando a tecnologia como um elemento tão influente na cena quanto a iluminação e o cinema foram no início do século XX.

É preciso destacar que Fuller é frequentemente reconhecida como uma *artista multimídia*, não apenas por sua atuação nos palcos teatrais, mas também por sua capacidade de transitar entre diferentes linguagens artísticas, incorporando novas tecnologias como parte essencial de sua expressão cênica. Essa característica de sua prática artística se estende também para o campo do cinema, onde, a partir da década de 1920, Fuller passa a realizar experimentações audiovisuais, ampliando os limites de sua investigação estética.

Embora existam diversos filmes registrando performances de Loïe Fuller (e de suas inúmeras imitadoras), a própria artista só começou a experimentar o cinema na década de 1920, quando, ao lado de sua companheira Gabrielle Bloch (conhecida profissionalmente como Gab Sorère), realizou três filmes: *Le Lys de la vie* (1921), *Visions des rêves* (1924) e *Les Incertitudes de Coppélius* (1927), este último baseado na obra *The Sandman*, de E.T.A. Hoffmann. Infelizmente, apenas *Le Lys de la vie* sobreviveu ao tempo, mas ele oferece um exemplo valioso da ampliação que Fuller empreendeu em sua pesquisa com luz e sombra, agora transposta para o campo cinematográfico. (Garelick, 2007, p.57, tradução nossa)³⁷.

Diferente de suas práticas no palco, suas experimentações no cinema se voltam para a construção de uma narrativa (Garelick, 2007). O filme *Le Lys de la vie* foi inspirado em um conto escrito por sua amiga íntima (e possivelmente amante), a Rainha Maria da Romênia. Um ano antes da realização do filme, em julho de 1920, Fuller já havia levado aos palcos do *Théâtre de l'Opéra* uma encenação dançada da mesma história, utilizando técnicas de lanterna mágica e sombras chinesas. No entanto, a versão cinematográfica apresentava diferenças significativas em relação à montagem teatral, destacando-se pela quase completa ausência de dança, com

³⁷Although a number of films of Fuller (and her many imitators) dancing exist, she herself only began experimenting with cinema in the 1920s, when she and her lover Gabrielle Bloch (known professionally as Gab Sorère) made three films together: *Le Lys de la vie* (1921); *Visions des rêves* (1924); and *Les Incertitudes de Coppélius* (1927), based on E.T.A. Hoffmann's *The Sandman*. While, unfortunately, only *Le Lys de la vie* survives, it provides a rich example of Fuller's extension of her work with light and shadow into the realm of cinema. (Garelick, 2007, p.57).

exceção de duas breves intervenções de sua companhia. Em vez disso, o foco recai sobre a coreografia visual da luz e da sombra. Filmado nos estúdios *Gaumont*, em Paris, com cenas externas captadas na Riviera Francesa, nos arredores de Cannes, o longa-metragem mudo tem duração de uma hora e vinte minutos. Fuller assumiu diversas funções no processo criativo, incluindo direção, escolha do elenco, iluminação, cenografia, figurinos e parte da operação de câmera.

Le Lys de la vie pode ser melhor comparado a uma espécie de colagem cubista das influências e tendências de Loïe Fuller. Embora o espectador não tenha acesso a uma perspectiva única, o filme evoca fragmentos de muitos elementos presentes em sua obra: a questão do equilíbrio entre a narrativa e a performance de luz e movimento; o paradoxo de uma mulher de carne e osso que se transforma em uma fada (ou talvez em uma *fée électricité*); a dança complexa entre corpos reais e suas sombras; um desejo de pureza que entra em conflito com a atração pelo inquietante e pelo poder estranho de membros corporais fragmentados em movimento; e, por fim, as convenções do orientalismo. (Garelick, 2007, p.62, tradução nossa)³⁸.

Embora suas incursões no cinema, como em *Le Lys de la vie*, não tenham se integrado às suas apresentações teatrais, elas atestam sua busca incessante por expandir os limites da expressão visual por meio de novas tecnologias. Ao longo do século XX e hoje no século XXI, diversos artistas e encenadores passaram a investigar formas de hibridizar essas linguagens, utilizando técnicas de projeção cinematográfica como parte constitutiva da encenação teatral. Essa tendência emergente refletia não apenas o avanço das tecnologias de imagem, mas também uma transformação no entendimento da cena como espaço multimodal, capaz de acolher diferentes mídias e discursos simultaneamente.

A evolução da cena teatral, impulsionada pela mediação tecnológica, pode ser compreendida como um contínuo que se estende das inovações visuais de Loïe Fuller às experimentações intermediárias do grupo *Midiactors*. O grupo *Midiactors*, sediado em Ouro Preto, Minas Gerais, alinha-se a essa linhagem artística que procuram integrar tecnologia, projeções de vídeo e outros recursos eletrônicos como componentes centrais de suas encenações. Fundado em 2013 como um projeto de

³⁸*Le Lys de la vie* may best be likened to a kind of Cubist collage of Fuller's influences and tendencies. Although we are granted no single perspective, fragments of many elements of her work are conjured by the film: the issue of balancing narrative with the performance of light and movement, the paradox of a flesh-and-blood woman who turns into a fairy (or a "fée électricité," perhaps), the complicated dance of real bodies and their shadow companions, a desire for wholesomeness at odds with a taste for the unsettling, uncanny power of dancing fragmented body parts, and the conventions of Orientalism. (Garelick, 2007, p.62).

pesquisa e extensão da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), o *Midiactors* consolidou sua trajetória sob a orientação de diferentes artistas-pesquisadoras, tendo Aline Andrade (Aline Mendes de Oliveira)³⁹, Leticia Andrade (Leticia Mendes de Oliveira)⁴⁰ e Bruna Christófaro⁴¹ como orientadoras, pelo menos até 2022. O grupo trabalha com a ideia da construção de uma visualidade cênica que é entendida como

um campo expandido da linguagem estética da encenação contemporânea, que busca um diálogo horizontal, mas nem sempre conciliador e homogêneo entre luz, projeção de imagens, vestuário, cenografia, sonoplastia e atuação. (Oliveira, 2019, p.32).

O grupo relaciona o encadeamento de imagens como uma possível estrutura de narrativa visual. A imagem cênica, em geral, surge como uma perspectiva para se apropriar de elementos da encenação sob novas perspectivas técnicas e culturais, ponto que ressoa tanto para grupo quanto em Piscator. O *Midiactors* trabalha com narrativas fragmentadas e a ideia de "*dramaturgia in-charge*, em carregamento, em devir" (Oliveira, 2019, p.34), utilizando a manipulação de imagens ao vivo e a relação entre elementos cênicos e audiovisuais para construir uma nova forma de estrutura narrativa, não centrada no texto.

Um encenador precursor, ainda no século XX, do uso de projeções em cena, foi Erwin Piscator. Para o artista, as projeções cinematográficas não eram meros adereços; elas serviam como comentários críticos, contextualizações históricas e, por vezes, como um contraponto dialético à ação cênica, expandindo as fronteiras da representação teatral e inserindo a realidade sociopolítica diretamente no espaço cênico. Assim, o que em Fuller era ainda uma experimentação sensível das tecnologias visuais, em Piscator se torna instrumento político de agitação e

³⁹Doutora em Artes Cênicas e professora de Artes Cênicas no Departamento de Artes da Universidade Federal de Ouro Preto. Diretora teatral, atuando principalmente nos seguintes temas: teatro, direção teatral, novas tecnologias da encenação, teatro digital, processos intermediáticos e transmediáticos nas artes cênicas, teoria do espetáculo, encenação moderna e contemporânea.

⁴⁰Doutora em Artes e professora de Artes Cênicas no Departamento de Artes da Universidade Federal de Ouro Preto. Escritora, dramaturga e diretora teatral, concentra seu foco de estudos e pesquisas na área de encenação, dramaturgia, visualidades, e espaço cênico não convencional, por meio do conceito intitulado "cenografia do afeto", que elaborou em oficinas e disciplinas ministradas.

⁴¹Doutora em Artes Performativas e professora de Artes Cênicas no Departamento de Artes da Universidade Federal de Ouro Preto. Arquiteta, diretora de arte e cenógrafa, atuando principalmente nos seguintes temas: encenação, instalação de arte, artes digitais interativas, cenografia, teatro, planejamento e coordenação de pessoal.

conscientização coletiva.

A técnica ocupava um lugar central nas propostas estéticas e ideológicas de Piscator, funcionando não apenas como um recurso auxiliar, mas como elemento estruturante de sua prática cênica. Em sua concepção de encenação, os dispositivos técnicos, como projeções cinematográficas, dispositivos mecânicos e soluções cenográficas, eram mobilizados com intencionalidade crítica, sendo constantemente adaptados ou reinventados para servir aos objetivos comunicativos de sua obra. A técnica era vista como um meio, muitas vezes reinventado, para atingir esses objetivos da construção de um teatro épico. Como aponta Simões (2013, p.164), o artista tinha total noção “da importância dos meios técnicos para a comunicação de suas ideias políticas”.

Na maioria de suas encenações, Piscator recorria ao uso de duas telas posicionadas na boca de cena, sobre as quais eram projetadas informações diversas, como títulos, notícias de jornal, fotografias e textos explicativos. Esses elementos, conforme destaca Forjaz, tinham como objetivo central "trazer o contexto histórico da peça para o primeiro plano, à frente da própria cena, como a localização das telas evidencia" (Simões, 2013, p.173). Esse procedimento deslocava o foco da ação dramática tradicional para a dimensão contextual e documental, conferindo à encenação um caráter didático e político. Além dos filmes, também eram utilizados projetores de slides, que exibiam fotografias e outras imagens estáticas, contribuindo para a construção visual e informativa da cena. Esse uso combinado de diferentes formas de projeção introduzia uma nova camada de complexidade à encenação, permitindo o diálogo direto entre a ação teatral e registros documentais, históricos ou simbólicos. Os professores Carina Moreira e Berilo Nosella explicam que

Tais camadas de leitura eram formadas por algo que poderíamos chamar de “camadas de cena”, diversas linguagens, tanto visuais quanto sonoras, referentes à cena e fornecidas pelo filme e por projeções. É o que será legado aos séculos XIX e XX, como a ideia de cenas simultâneas, que se relacionam à ideia de multiplicidades de vozes (coralidade) e discursos. (Moreira & Nosella, 2020, p.40).

A relação entre o texto teatral e as imagens projetadas passa a operar em um regime de mútua influência, o que leva à necessidade de uma reavaliação da própria lógica da encenação. A cenografia, de praticáveis, era projetada com base em uma arquitetura objetiva, pensada para servir como suporte ativo à narrativa

dramatúrgica: “os vários planos do espaço serviam ao mesmo tempo de base para as projeções e para os movimentos coletivos dos atores” (Simões, 2013, p.177). Nesse sentido, o cenário não apenas ambientava a ação, mas era estruturado de modo a esclarecer, reforçar e dar forma concreta aos acontecimentos em cena. O professor Marcelo Denny (Leite, 2012, p.47) destaca que

Esta técnica de usar a projeção em lugar dos tradicionais materiais cenográficos (madeira, tecido) tem sido usada para colocar atores dentro de mutáveis locações por toda a história do teatro multimídia, e tem alcançado novos avanços tecnológicos em desenhos digitais tridimensionais.

A iluminação cênica precisava ser balanceada com a projeção para tornar visíveis tanto as imagens quanto os atores, exigindo um cuidado técnico preciso com a composição geral de todas as luzes acesas. Assim, o conceito de intensidade luminosa não deve ser avaliado unicamente pela potência das lâmpadas empregadas, mas sim em relação ao equilíbrio entre todas as fontes luminosas presentes simultaneamente na cena.

trata-se de um cuidado técnico muito preciso com a composição geral de todas as luzes acesas ao mesmo tempo, incluindo um desenho e roteiro comum entre a iluminação cênica e a projeção de imagens. Nesse caso, existe com certeza uma forte demanda para um desenvolvimento técnico total do fenômeno teatral. (Simões, 2013, p.186).

Esse comentário técnico levanta uma questão crucial: a necessidade de compatibilização entre diferentes fontes luminosas em cena. A projeção de imagens, sendo também uma fonte de luz, exige um ajuste cuidadoso das demais iluminações do espetáculo. Simões (2013) ainda pontua que para que tanto os atores posicionados diante da tela quanto as imagens nela projetadas fossem plenamente visíveis, é necessário haver um balanceamento preciso entre a luz cênica e a luz da projeção. Esse equilíbrio permite que os olhos da plateia, por meio da ação da íris, estrutura responsável pela regulação da entrada de luz, possam adaptar-se confortavelmente à luminosidade geral do ambiente. Portanto, trata-se de um refinamento técnico sofisticado, que exige um planejamento conjunto entre o desenho de luz cênica e o roteiro das projeções.

A iluminação cênica, nas propostas desenvolvidas por Piscator, assume um papel indissociável da projeção de imagens, estabelecendo uma relação técnica e estética de alta complexidade. Essa integração não se dá de maneira meramente complementar, mas como parte essencial da articulação visual e dramatúrgica do

espetáculo. A coexistência de diversos planos de ação, por vezes, sobrepostos em até três camadas simultâneas, exige da iluminação uma função que vai além da visibilidade: ela passa a atuar como um elemento organizador da narrativa, estruturando espacialmente a cena e orientando a leitura do espectador. A iluminação contribui para a construção de uma hierarquia perceptiva, guiando o olhar do público e facilitando a compreensão da cena em sua complexidade. Dessa forma, a luz opera como um vetor de legibilidade que articula os conteúdos dramáticos, históricos e documentais apresentados em simultâneo.

A prática de Erwin Piscator assinala um ponto de inflexão na integração do teatro e do cinema, estabelecendo o uso da projeção como um elemento central na composição cênica. Essa ressignificação da projeção, herdada da matriz piscatoriana de hibridização, permitiu o desenvolvimento de novas visualidades que, embora não necessariamente políticas, expandiram as possibilidades narrativas e sensoriais do espetáculo teatral, solidificando a projeção como parte indissociável da linguagem cênica dessas obras. Nesse contexto, Erwin Piscator emerge como figura basilar. Diferentemente de Fuller, que se voltava para uma exploração mais sensível e estética das tecnologias visuais, Piscator as instrumentalizou para fins eminentemente políticos.

No desenvolvimento de técnicas e tecnologias incorporadas no teatro, grupos como o *Midiactors* demonstram uma apropriação das contribuições de Loïe Fuller e Erwin Piscator. Eles criam uma poética que integra a dimensão sensível e estética das tecnologias visuais de Fuller com a instrumentalização política da técnica de Piscator. Em suas encenações, o grupo explora a tecnologia como um elemento tão influente na cena quanto a iluminação, o cinema e a fotografia foram no início do século XX. O uso de projeções, *videomapping* e manipulação de imagens em tempo real permite a criação de abstrações, texturas, formas e volumes, estabelecendo relações dialógicas com o espectador.

Um exemplo notável é o espetáculo *Res[sus citações e outras formas de sangue* (2016), que combinou computação, produção videográfica, edição de imagens e operação de *videomapping*. A obra utilizou superfícies verticais e perpendiculares de projeção, criando um ambiente imersivo com visualidades, sonoridades e texturas que propunham uma relação sensorial com o audiovisual.

O propósito do vídeo é não ficar completamente isolado e se entrelaçar na composição cênica. Há momentos em que o vídeo assume propostas que vão além da sua linguagem nativa. Um dos recursos primários que a projeção de vídeo digital tem nos permitido é o de transformar a fonte emissora da luz de vídeo em uma iluminação diferenciada para a cena. Tanto a equipe, nos bastidores, quanto o ator em cena, experimentam a criatividade de relacionar corpo, áudio, vídeo e luz para formar uma composição.

Através das técnicas de videomapping, podemos aperfeiçoar a projeção do vídeo mesmo quando é necessário cobrir toda uma parede de modo retilíneo e equilibrado. (Marcelino & Oliveira, 2019, p.22).

Um dos expoentes do grupo é a utilização da técnica de projeção mapeada ou *videomapping*, definido como “agenciamentos específicos entre a forma e o conteúdo audiovisual projetado com o espaço (superfície de projeção), e seus contextos situacionais específicos” (Mota, 2014, p.52).

A projeção mapeada é popularmente conhecida como video mapping. Surgida pioneiramente em 1969 na Disneylândia, esta técnica se refere à projeção de imagens sobre superfícies irregulares, fazendo uso de softwares especializados para reproduzir virtualmente a área e o objeto a serem mapeados e que, posteriormente, receberão a projeção. Uma vez mapeada a superfície, as imagens são projetadas de acordo com o repertório do artista, podendo ser de uma biblioteca pré-selecionada e pré-editada ou mesmo geradas em tempo real por meio de softwares programados para esta função que produzem elementos visuais a partir de movimentos e ou sons captados por hardwares (como microfones ou sensores). (Fantinati & Corrêa, 2024, p.31).

Os artistas e pesquisadores Giovani Fantinati e Antenor Correa, explicam que a projeção mapeada transcende as classificações tradicionais, manifestando-se como uma modalidade de arte híbrida que estabelece um diálogo com a “arquitetura, a pintura e o teatro” (Fantinati & Corrêa, 2024, p.31). Sua aplicação se estende a contextos diversos, desde recitais de ópera até espaços menos convencionais. Atualmente, o uso de *videomapping* é notavelmente difundido e, em certas instâncias, considerado quase um requisito em eventos de música eletrônica, onde harmoniza som e imagem por meio de *software* de manipulação de imagem.

Considerando que o ato de projetar imagens sobre um suporte (projeção mapeada) surge como uma linguagem artística recente que produz signos e ressignifica espaços que, por sua vez, estão relacionados a outras áreas do campo da arte, sejam elas música, cinema, arte urbana ou movimentos provenientes de dança e teatro, gerando sentido para o receptor (Fantinati & Corrêa, 2024, p.32).

A projeção mapeada configura-se como uma arte de natureza híbrida. Sua versatilidade permite aplicações em contextos diversos, desde recitais de ópera até

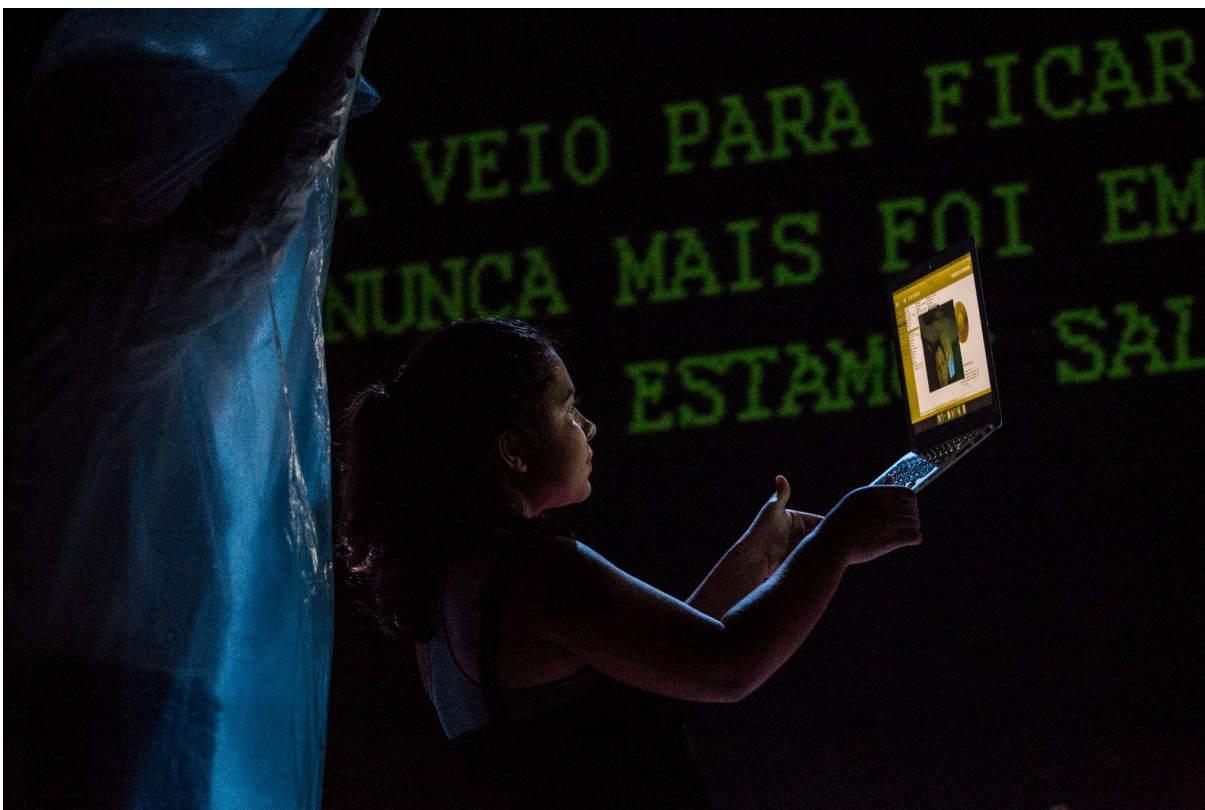
eventos de música eletrônica, nos quais a sincronização de som e imagem é orquestrada por *software* de programação reativa. Essa técnica, ao projetar imagens sobre um suporte, emerge como uma linguagem artística contemporânea, capaz de produzir signos e ressignificar espaços. Sua potência reside na habilidade de gerar sentido para o receptor, estabelecendo conexões com variados campos da arte, como a música, o cinema, a arte urbana, e as manifestações de dança e teatro. Desse modo, o *videomapping* não se limita à mera exibição visual, ele atua como um vetor transformador, inerente à construção da cena e à experiência perceptiva.

Em *Res[sus citações*, o grupo recria fatos documentais brasileiros sobre abusos contra mulheres, utilizando imagens poéticas e palavras projetadas que se desfazem no espaço, criando ambientes abstratos e trágicos. A frase "Eu tentei me matar várias vezes" projetada repetidamente, por exemplo, intensifica a relação entre as partituras do ator e o texto, causando um incômodo trágico e poético no espectador, borrando os limites entre ficção e realidade.

O procedimento visutextual da frase em luz esbranquiçada, projetado no fundo preto e manipulada ao vivo, cria um lugar de epifania, suspensão, reflexão e desencantamento da situação irremediável da jovem representada que está numa situação limite. Ficção e real se alinham e se misturam nesta composição ambígua e idílica. (Oliveira, 2019, p.33).

Já em *Ela veio para ficar* (2017-2018) (Figura 6), a dramaturgia parte de inspirações em casos reais, obsessões causadas pelo vício virtual, e aborda temas como *cyberbullying*, uso desenfreado de celulares e a incomunicabilidade na sociedade contemporânea. O espetáculo explora a telepresença e a relação entre o real e o virtual nas relações humanas mediante procedimentos audiovisuais, uso de celulares e transmissões ao vivo das imagens dos atores, com recursos de *delay* e manipulação de imagens. Essa abordagem de uma dramaturgia *reloaded*, baseada na lógica da navegação virtual, busca a impossibilidade de início e fim dos acontecimentos, refletindo a natureza falha e desconexa das conexões contemporâneas. Nesse espetáculo,

O principal procedimento é o vídeo mapping, que se constitui como a projeção das imagens digitais mapeadas em três telas em tecido branco translúcido, dispostas no espaço cênico, e que são manipuladas ao vivo por Danilo Roxette. (Oliveira, 2019, p.34).

Figura 6: Espetáculo *Ela veio para ficar*.

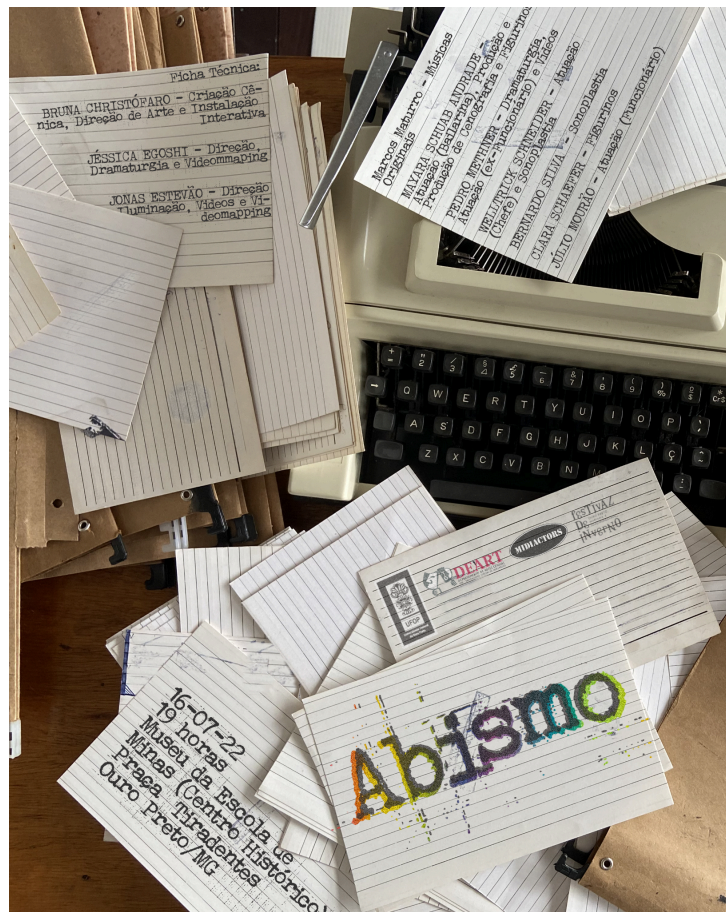
Fonte: Ricardo Maia.

O trabalho do *Midiactors*, ao integrar tecnologia audiovisual, manipular imagens em tempo real, criar narrativas fragmentadas baseadas em fatos sociais e buscar a interação com o público para desafiar a ilusão, pode ser visto como uma continuidade contemporânea das experimentações de Erwin Piscator. Será a partir dessa perspectiva que o próximo capítulo da dissertação se debruça sobre a análise da obra *Abismo*, realizada pelo grupo em 2022, buscando desvendar como as projeções se manifestam como elemento central em sua linguagem cênica e discursiva. Voltarei o olhar para o processo criativo do espetáculo, destacando como as influências de Loïe Fuller foram incorporadas à concepção da iluminação e dos trajes de cena. Busco com essa discussão revisitar a importância do registro da documentação técnica além de trazer uma discussão teórica para enriquecer o debate acerca da obra artística. Além de demonstrar de que modo esses elementos operam como vetores de linguagem e dramaturgia visual, atualizando os princípios da visualidade cênica a partir de tecnologias contemporâneas e dinâmicas *intermediáticas*.

CAPÍTULO 3: À BEIRA DO ABISMO: luz, movimento e intermedialidade

Era início de uma noite de inverno na cidade de Ouro Preto, em Minas Gerais. Neste dia, estava ocorrendo o penúltimo dia da edição de 2022 do Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade, realizado naquele ano pela Pró-Reitoria de Extensão de Cultura (PROEX) da UFOP. O público começava a se reunir no jardim de entrada do Museu da Escola de Minas, na Praça Tiradentes, o qual estava ambientado com luzes de diversas cores. Em determinado momento, os portões se abrem, o público entra e é possível ouvir o barulho de máquinas datilográficas e então, dá-se início ao espetáculo *Abismo*⁴².

Figura 7: Cartaz espetáculo *Abismo*.



Fonte: Acervo Mídiaactors.

⁴²O espetáculo completo pode ser conferido através do link: <https://youtu.be/VFinotGj6Gg>. Acesso em: 06 jan. 2024.

O público se deparava com uma mesa de escritório, à direita, com três personagens (*Ex-Funcionário*, o *Colega de Repartição* e o *Chefe*) executando ações repetitivas em uma ambientação que remete às repartições públicas das décadas de 1930-40, utilizando ternos desajeitados e grandes demais para cada porte físico (Figura 8). A cena era iluminada apenas com lâmpadas halógenas de filamento que se encontravam no teto do ambiente e por dois abajures nas mesas do escritório. Assim, essa iluminação, em conjunto com a cenografia e sonoplastia, intensificava uma visualidade realista para a encenação. Os espectadores se aglomeravam pelo espaço até os atores começarem um diálogo no qual o *Chefe* faz cobranças ao *Ex-Funcionário*.

Figura 8: Cena Escritório, espetáculo Abismo.



Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

Em certo momento, há uma quebra das ações e o personagem *Colega de Repartição* rompe a realidade realista, configurada até então, e se dirige ao público, dando um breve monólogo sobre o *Ex-Funcionário*. Neste momento, a cena passa a ser iluminada por refletores cênicos halógenos, PAR 36⁴³, e após o monólogo, os

⁴³As lâmpadas PAR receberam esse nome devido às características ópticas de seu aparato reflexivo. PAR é a sigla para Parabolic Aluminum Reflector, ou refletor parabólico em alumínio, em português. É justamente o formato parabólico do espelho de alumínio jateado no vidro interno da lâmpada que projetava a luz de forma mais eficiente do que outras fontes e lâmpadas similares disponíveis na

personagens ficam imóveis e apenas as ações do *Ex-Funcionário* se intensificam com a sonoplastia. Ouvem-se badaladas de sinos e então ele se despe do traje formal e se encaminha para o pátio do museu, com uma roupa neutra.

Durante o trajeto até o lado oposto do pátio do museu o personagem era iluminado por refletores de LED, Refletor LED RGBAWA E RGBWAUV+⁴⁴, que iam ascendendo à medida que o *Ex-Funcionário* se deslocava ao encontro de uma instalação interativa localizada na escada de pedra que dava acesso ao mezanino. Então, através de uma sequência de movimentos, um arco-íris surgia em uma névoa d'água, acompanhando a coreografia do ator por meio de sensores de movimento. Até o momento em que se ouvem mais badaladas e, no outro extremo do local, surge, no mezanino, a figura do último personagem do espetáculo, a *Bailarina*.

Figura 9: Bailarina e Ex-Funcionário, espetáculo Abismo.



Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

época. A designação 64 diz respeito ao tamanho do diâmetro da lâmpada, existindo diversos modelos de lâmpadas PAR, como 20, 30, 36, 56 ou 64." (Turbiani, 2021, p.51).

⁴⁴"O LED é um componente eletrônico semicondutor, mesma tecnologia utilizada nos chips dos computadores, que tem a propriedade de transformar energia elétrica em luz. Tal transformação é diferente da encontrada em lâmpadas convencionais que utilizam filamentos metálicos, radiação ultravioleta e descarga de gases, dentre outras. Nos LEDs, a transformação da energia elétrica em luz é feita na matéria, sendo, por isso, chamada de Estado Sólido (Solid State)." (Scopacasa, 2004, p.5).

Vestida com um traje branco com longas mangas, que cobriam todo seu corpo, a personagem surgia e era banhada por uma profusão de luzes e cores que pintavam seus trajes no percurso até o centro do pátio. No seu encontro com o *Ex-Funcionário* (Figura 9), os dois se uniam em uma coreografia que preenchia todo o espaço do pátio do museu, também banhado pelas diversas cores que surgiram através do aparecimento da *Bailarina*. Até o momento em que ambas as figuras se separam, restando apenas o *Ex-Funcionário*.

Figura 10: Iluminação branca e videomapping no espaço do Museu, espetáculo *Abismo*.



Fonte: Acervo Midiactors.

O museu agora era completamente iluminado pela mais branca das luzes advindas dos refletores de LED (Figura 10). A ambiência pálida e chapada era completada por uma projeção na parede, também branca, de toda a dramaturgia do espetáculo. O tom manicomial era composto também pelas ações e monólogo do personagem que entrava em um devaneio questionador da sua própria realidade. O espetáculo chega ao fim quando a voz do *Chefe* repete a primeira linha da dramaturgia do espetáculo e as luzes ficam âmbar (Figura 11), remetendo à primeira cena do Escritório.

Figura 11: Cena final, espetáculo Abismo.



Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

O espetáculo foi produzido e concebido pelo grupo *Midiactors* e conta com a seguinte Ficha Técnica⁴⁵ (Figura 12):

BRUNA CHRISTÓFARO - Direção, Criação Cênica, Direção de Arte e Instalação Interativa.
 JÉSSICA EGOSHI - Direção, Dramaturgia e Videomapping.
 JONAS ESTEVÃO - Direção, Iluminação, Vídeos e Videomapping.
 MARCOS MATTURRO - Músicas Originais.
 MAYARA SCHUAB ANDRADE - Atuação (*Bailarina*), Produção e Produção de Cenografia e Figurinos.
 PEDRO METHNER - Dramaturgia, Atuação (*Ex-Funcionário*) e Vídeos.
 WELLTRICK SCHNEIDER - Atuação (*Chefe*) e Sonoplastia.
 BERNARDO SILVA - Sonoplastia.
 CLARA SCHAEFER – Figurinos.
 JÚLIO MOURÃO - Atuação (*Funcionário*)

Figura 12: Equipe do espetáculo *Abismo*.



Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

A encenação é dividida em dois momentos: o real e o onírico. A primeira parte foi desenvolvida a partir do conto *O Ex Mágico da Taberna Minhota* (Rubião, 2016) do escritor mineiro Murilo Rubião, no qual extraímos a figura do funcionário público e exploramos sua insatisfação com o trabalho diário monótono e repetitivo. Em um artigo, *Espacio escénico y tecnologías multimedia* (Christóforo; Gomes & Baldin,

⁴⁵Os Anexos I, II, III, IV, V e VI, além do Apêndice I contam com os relatos da equipe que produziu o espetáculo. Relatos esses que serão citados no decorrer da dissertação.

2023), que escrevi em conjunto com a coordenadora do grupo *Midiactors*, a professora Dra. Bruna Christófaró e o ator e dramaturgo, Pedro Methner, sobre o processo criativo do espetáculo, explicamos que

Na repartição, entre ruídos típicos do ambiente da cena, foram construídas partituras corporais e diálogos que trouxessem referências concretas do contexto em que o personagem principal estava inserido. A cena termina com o ex-funcionário se libertando deste ritmo monótono de seu trabalho, abraçando seu delírio pessoal, onde encontra a figura da Bailarina. (Christófaró; Gomes & Baldin, 2023, p.4).

O onírico surge no momento de delírio do *Ex-Funcionário*, com o rompimento da realidade realista proposta em cena, culminando no surgimento da *Bailarina*. Essa personagem foi inspirada na visualidade da *Dança Serpentina*, da bailarina Loïe Fuller. Envolvendo tanto o traje, coreografia, iluminação e sonoplastia na composição estética da encenação.

As experimentações de Fuller, iniciadas no final do século XIX, foram fundamentais para que, com um vestido branco com longas mangas, explorássemos um novo universo de relação material e física da luz. (Christófaró; Gomes & Baldin, 2023, p.12).

A análise visual da figura da *Bailarina* (Figura 14) remete imediatamente ao traje de cena de Loïe Fuller (Figura 13). O vestuário branco, com longas mangas, ostenta a capacidade de conferir movimentos fluidos à apresentação, introduzindo novas dimensões e imagens cênicas de notável expressividade. A escolha do tecido *Helanca Light* para a encenação de *Abismo* foi estrategicamente fundamentada em sua notável capacidade de absorção da coloração da luz e movimentação do corpo da atriz, como explica a figurinista Clara Schaefer (Anexo III):

O figurino da Bailarina foi desenvolvido para que pudesse ter um movimento leve e contínuo. Foram feitos testes com alguns tipos de tecido ao vento, para que pudéssemos analisar qual seria mais apropriado para atingirmos o objetivo proposto. O que mais se adequou à proposta, foi o tecido *Helanca Light* na cor branca. Foi utilizado em torno de 6 metros de tecido.

Dessa forma, o tecido foi habilmente empregado para induzir movimentos e construir imagens cênicas que estimulam o imaginário do espectador, mantendo-se fiel à inspiração estética de Fuller.

Figura 13: Loïe Fuller. Espetáculo Dança Serpentina.



Fonte: Jerome Robbins Dance Division, The New York Public Library, 1892. Disponível em: <https://digitalcollections.nypl.org/items/933a3a13-a105-a27e-e040-e00a18064799>. Acesso em: 09 jan. 2023.

Figura 14: Bailarina. Espetáculo Abismo.



Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

Figura 15: Loïe Fuller em Dança Serpentina. Fragmento retirado do vídeo Danse Serpentine dos Irmãos Lumière.



Fonte: Danse serpentine. Canal Spectacles Sélection. Youtube, 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=YsDrYIHr_pQ&ab_channel=SpectaclesS%C3%A9lection. Acesso em: 17 jan. 2024

Essa inspiração se mantém quando pensamos na iluminação do espetáculo. Parti inicialmente da inspiração visual da gravação dos irmãos Lumière da *Danse Serpentine* (1897) (Figura 15) para a concepção de uma luz que pudesse colorir não apenas os trajes dos atores como também todo o espaço cênico. Era importante que pudesse usar a iluminação cênica também como elemento da construção desse espaço imagético que era criado pela luz e projeção de imagens (Figura 16). Discuti no meu trabalho de conclusão de curso (Gomes, 2023, p.15) que nessa obra

O uso da iluminação e projeção de vídeo contribuem para ampliar a noção do espaço físico do Museu da Escola de Minas, o que durante a encenação transformava o espaço cênico. Através da utilização desses artefatos, foi possível, assim como para Appia, unificar o movimento necessário para unir a atuação com figurino, cenografia e sonoplastia, o que deu a essas funções técnicas um caráter ativo de impacto e alteração do espetáculo como um todo.

Figura 16: Projeção de imagens e iluminação cênica banhando o espaço cênico. Espetáculo *Abismo*.



Fonte: Acervo *Midiactors*.

No trabalho desenvolvido, utilizei a noção de espaço cênico tratada pela professora Christóforo (Matosinhos, 2007), ao entender que o espaço cênico resulta da fusão entre cenografia, ação e interpretação. Em Gomes (2023), expandi esse olhar também para os demais elementos da cena, a iluminação e projeção de imagens. Aqui, pretendo expandir para uma noção de cenografia expandida a fim de entender as noções de visualidades cênicas, abarcando neste trabalho apenas a iluminação cênica e os trajes de cena. Elementos marcantes em *Abismo* como também nos trabalhos autorais de Loïe Fuller. Dessa maneira, a concepção da iluminação e dos trajes de cena reiteram a importância da integração desses elementos, que transcendem o propósito inicial de visibilidade (Tudella, 2017) e tornam-se elementos estruturais e estruturantes (Simões, 2008; 2013), unificando os aspectos técnicos e estéticos para potencializar o sentido dramático e a experiência sensorial da encenação.

3.1: ENTRE MÍDIAS E PALCOS: Uma reflexão sobre a *Encenação Intermídia*

A encenação de *Abismo* englobava diversos aspectos e linguagens cênicas em sua composição. Luz, som, cenografia, trajes e maquiagens, as mais comuns linguagens cênicas técnicas, se uniam à projeção de vídeos e uma instalação

interativa. Até a estreia, o grupo denominava a encenação de *espetáculo multimídia*. Acredito que o termo *multimídia* é comumente utilizado e pouco questionado quando se fala do uso de várias mídias na cena. Durante meu trabalho de conclusão de curso (Gomes, 2023), questionei o uso desse termo para se referir à *Abismo*, mas não consegui me aprofundar em argumentos mais sólidos para cravar esta ideia. Neste capítulo, elaborei os motivos pelos quais entendo que estamos nos referindo a um *espetáculo intermídia*, tendo como base as discussões e contribuições de Patrice Pavis (2010), Marcelo Denny (Leite, 2012) e Claus Clüver (2012).

Ao adentrarmos nas artes da cena, o historiador Patrice Pavis (2010) destaca a prevalência do uso das mídias na contemporaneidade, ressaltando que sua presença se tornou tão comum que mal é percebida como algo inovador. Para ele, “As mídias são sempre máquinas para comunicar; tecnologias incessantemente mais eficazes para fazer circular a informação.” (Pavis, 2010, p.178). Baseado em Barbiert & Lavenir (1996, p.5 apud Pavis, 2010, p. 173) o autor propõe a visão de *mídia* como um sistema de comunicação com três funções fundamentais: conservação, que abrange a preservação de informações; comunicação à distância de mensagens e conhecimentos; e a reatualização de práticas culturais e políticas. Esta abordagem oferece uma compreensão mais abrangente do papel das mídias, indo além da mera transmissão de informações, para incluir sua influência na preservação, disseminação e evolução de aspectos culturais e políticos.

Pavis argumenta que o teatro se configura como uma mídia por excelência, evidenciando que seus elementos mais comuns são intrinsecamente formados por diversas mídias. Ele desenvolve essa ideia, destacando as críticas feitas por alguns em relação à dicotomia entre teatro e mídia. Essa perspectiva reforça a compreensão de que o teatro não apenas utiliza mídias, mas é, em si mesmo, uma mídia multifacetada, desafiando a visão tradicional que separa essas formas de expressão. O autor busca assim ampliar a compreensão do teatro como um campo interdisciplinar, intrinsecamente entrelaçado com diversas linguagens midiáticas:

quando se faz referência ao teatro e às mídias, sugere-se, implicitamente, não apenas que o teatro não é uma mídia e que ele precede e domina estas últimas, mas, sobretudo, que as mídias técnicas, as tecnologias novas ou antigas (vídeo, filme, projeção de imagens) "invadem" o espaço inviolável da representação, ela própria limitada ao desempenho do ator, até à escuta do texto. (...) Porém, o teatro não tem sempre recorrido às tecnologias de toda

espécie? E estas, estão tão afastadas da noção de mídia? (Pavis, 2010, p.174).

O professor Marcelo Denny (Leite, 2012) destaca o desconforto ao abordarmos o teatro como uma mídia, uma vez que ainda se enxerga como uma fusão de artes (literatura, pintura, música), resistindo à ideia de concebê-lo como uma forma de expressão artística autônoma ou sintética. Porém, unido à última reflexão de Pavis, o professor leva a considerar a complexidade do teatro como uma forma de comunicação que, ao longo de sua evolução, tem se utilizado de uma gama diversificada de meios, desafiando a concepção tradicional que o vincula apenas a outras formas artísticas. Ao se entender o teatro como uma mídia por si, adentra-se nas questões relativas à concepção do que seria uma *encenação multimídia* e *intermídia*. Denny e Pavis discutem o que seria esse *teatro multimídia* e divergem em suas concepções.

Pavis entende como *teatro multimídia* “o encontro de tecnologias sem o espaçotempo da representação” (Pavis, 2010, p.178), e que o essencial para essa encenação é o “efeito dessas mídias no palco, especialmente as projeções fílmicas, o vídeo, a imagem do vídeo digital, as imagens virtuais tanto quanto as novas tecnologias, presentes e futuras” (Pavis, 2013, p.178-179). O autor enfatiza não apenas as tecnologias contemporâneas, mas também as inovações presentes e futuras que desempenham papéis essenciais nesse cenário, delineando assim um panorama abrangente e dinâmico para o *teatro multimídia*. Pavis não discute se essas mídias foram ou não pensadas e criadas para as obras em específico. O cerne dessa forma de encenação reside essencialmente na presença de qualquer mídia no palco, não importando, necessariamente, se elas fazem ou não sentido dentro, ou fora da encenação. Enquanto isso, Denny critica o uso desorientado desse termo ao dizer que

com frequência o termo ‘multimídia’ é aplicado indiscriminadamente a qualquer performance que use algum tipo de vídeo, filme ou CGI - computer generated imagery (imagens geradas por computador) em performance ao vivo. (Leite, 2012, p.15)

Assim, o professor propõe uma nova abordagem para o que seria então esse *teatro multimídia*. Para ele, referem-se a espetáculos que incorporam mídias eletrônicas ou digitais como ferramentas técnicas, “o vídeo pode ser considerado como utilizado de maneira análoga ao modo que a iluminação, o cenário e os

figurinos eram usados para situar a ação e sugerir uma abordagem interpretativa particular.” (Leite, 2012, p.15). Ou seja, as mídias estão presentes como um mero elemento presente na encenação. Não há a exploração do que tais mídias podem afetar a cena estruturalmente.

Espectáculos multimídias, cada dia mais comuns, são espetáculos que utilizam mídias eletrônicas ou digitais como suporte técnico, ou seja, fazem apenas um uso técnico dessas mídias, semelhante ao uso da iluminação, sem efetivamente entrarem nas possibilidades de metalinguagem, sem refletir sobre a mídia usada. (Leite, 2012, p.20-21).

Existe uma diferença de entendimento dos dois autores que se dá quando Denny traça uma definição para o que seria um *teatro intermídia*. Neste tipo de produção cênica, ocorre um diálogo tão profundo entre as mídias utilizadas no palco e cada camada da encenação que não seria possível dissociar seu uso do acontecimento cênico:

há uma interação mais extensiva entre performer e noções remodeladas do personagem e do atuar, em que nem o material ao vivo nem o material gravado fariam muito sentido utilizados independentemente, a interação entre mídias altera substancialmente a forma como essa respectiva mídia funciona convencionalmente e convida a uma reflexão sobre sua natureza e seus métodos, configurando um trabalho que chamaremos de ‘intermídia’.
(Leite, 2012, p.15-16)

A divergência dos autores dá-se neste ponto. Enquanto Pavis entende a utilização de qualquer mídia no palco como uma *encenação multimídia*, Denny difere seus usos naquelas encenações que utilizam mídias como formas de representação e suporte técnico como *multimídia* e aquelas que as utilizam como elemento cênico de linguagem estrutural da encenação como *intermídia*.

O professor e pesquisador Claus Clüver diz que, conceitualmente, a intermedialidade “implica todos os tipos de interrelação e interação entre mídias” (Clüver, 2012, p.9). Para entender essas relações, precisamos discutir o que são tais mídias e como elas se relacionam com as artes da cena. O autor reforça a ideia de que as mídias são canais de comunicabilidade capazes de transmitir signos “como ‘mídia de comunicação’ que fornece a base de todo discurso sobre mídias e assim também sobre a intermedialidade” (Clüver, 2012, p.9). O autor destaca que as investigações relacionadas à intermedialidade são intrinsecamente vinculadas às delimitações específicas de cada contexto e às interações entre as mídias

específicas analisadas. Nesse sentido, o autor ressalta que a intermedialidade se manifesta na relação entre diferentes formas de mídia. Para Clüver, as interações entre várias mídias são cruciais para compreender as dinâmicas comunicativas e estéticas presentes nos diversos contextos em que as mídias estão em interação. Ele argumenta que a intermedialidade pode ser encontrada em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana quanto nas artes.

A materialidade da mídia é fundamental para a sua definição, e a percepção sensorial dessa materialidade pelo receptor é a base para determinar a mídia de um texto. No entanto, ele reconhece que a determinação da mídia também é um ato interpretativo que depende de contextos, convenções e práticas culturais. O autor, apoiado em Rajewsky (2005 *apud* Clüver, 2012) ainda propõe três subcategorias de intermedialidade: *Combinação de mídias*; *Referências intermidiáticas*; *Transposição midiática*.

A *combinação de mídias* baseia-se na presença de diferentes mídias em um único texto, como em histórias em quadrinhos e grafite. É um fenômeno presente em muitos produtos culturais, desde práticas antigas como danças e canções rituais até textos eletrônicos modernos. Essa combinação é um aspecto marcante das mídias plurimidiáticas.

enquanto “plurimedialidade” se refere à presença de várias mídias dentro de uma mídia como o cinema ou a ópera, chamamos de “multimedialidade” a presença de mídias diferentes dentro de um texto individual. A mídia mais frequentemente envolvida em tais combinações é a mídia verbal, que faz parte das mídias plurimidiáticas já mencionadas (inclusive do rádio e da televisão), como também de muitos gêneros musicais e visuais. (Clüver, 2012, p. 15).

Nas *referências intermidiáticas* estão relacionadas a textos de uma mídia que citam ou evocam textos, ou qualidades genéricas de outra mídia, como filmes que fazem referência a pinturas. Clüver (2012) argumenta que a intertextualidade, a relação entre textos, sempre implica intermedialidade, pois qualquer texto pode conter referências a aspectos de outras mídias. Isso significa que, ao analisar um texto, pode-se encontrar citações e alusões a outras formas de arte e comunicação.

usando “intertextualidade” em referência a todos os tipos de texto; é uma forma condensada de dizer que entre os “intertextos” de qualquer texto (em qualquer mídia) sempre há referências (citações e alusões) a aspectos e textos em outras mídias. (Clüver, 2012, p.17).

Por fim, a *transposição midiática* é o processo de transformação de um texto de uma mídia para a outra, como a adaptação de um romance para o cinema. Esse processo é considerado obrigatoriamente intermediário porque envolve a mudança de um texto de uma mídia para outra.

é o processo “genético” de transformar um texto composto em uma mídia, em outra mídia de acordo com as possibilidades materiais e as convenções vigentes dessa nova mídia. Nesses casos, o texto “original” (um conto, um filme, uma pintura, etc.) é a “fonte” do novo texto na outra mídia, considerado o “texto-alvo”; Rajewsky fala desse processo como “obrigatoriamente intermediário” (2005, p. 51). O conceito de transformação midiática aplica-se claramente ao processo que chamamos de adaptação, normalmente para uma mídia plurimidiática (romance para o cinema, peça teatral para a ópera, conto de fadas para o balé, etc.), onde o novo texto retém elementos do texto-fonte (trechos do diálogo, personagens, enredo, situações, ponto de vista, etc.). (Clüver, 2012, p.18).

Assim, a noção de *teatro intermídia*, proposto por Denny (Leite, 2012), se relaciona diretamente à *transposição midiática* proposta por Clüver (2012). Ao pensar que essas mídias são indissociáveis da obra, elas passam por uma transformação profunda a ponto de se tornarem a obra em si, constituindo por si só uma nova mídia, a encenação teatral. Assim, para as relações entre as diversas mídias na encenação teatral, utilizo os conceitos propostos por Clüver e Denny. Desse modo, possibilita-se uma análise mais aprofundada das interações entre mídias na encenação teatral. Esse enfoque permite compreender não apenas a coexistência, mas também a influência mútua entre diferentes formas de expressão midiática no contexto específico do teatro, enriquecendo, dessa forma, a compreensão das práticas intermediárias no cenário teatral contemporâneo. Então, entendo que nas *encenações intermídia* a utilização das mídias ocorre de forma estrutural e estruturante da concepção cênica. O *teatro intermídia* utiliza as diversas mídias como linguagem cênica e não apenas como forma de representação de signos, cenários, sons, etc... Existe a consciência da utilização dessas mídias, para além de um componente de efeito no palco.

O espetáculo *Abismo* utilizou duas mídias que considero serem preponderantes e relacionáveis pelas quais há uma relação *intermediária*: a projeção de vídeo e a projeção de uma instalação interativa. Essas mídias não foram meramente acessórios visuais, mas desempenharam um papel fundamental na construção da narrativa e na criação de um espaço cênico imersivo e dinâmico.

Essa relação intermediária entre as projeções e o espaço cênico fez com que cada mídia só tivesse pleno sentido ao ser integrada ao contexto específico do espetáculo, estabelecendo uma interdependência simbiótica entre a tecnologia e a performance teatral. Fora do contexto do espetáculo, tais projeções perdem o seu sentido narrativo, pois sua relevância e seu significado são intrinsecamente dependentes da interação com os atores, o espaço e o próprio público.

Para compreender as relações intermediárias presentes no espetáculo de 2022, é preciso analisar o contexto de 2019, quando a professora Bruna Christóforo finalizava sua tese de doutorado (Matosinhos, 2021). A etapa final de sua pesquisa, desenvolvida na Universidade de Lisboa, envolveu a criação de uma instalação interativa, "Arco-Íris: Entre o real e o sonho", cujo objetivo era construir o espaço cênico através de tecnologias de interatividade. Ao retornar a Ouro Preto, a professora colaborou com o grupo de pesquisa e extensão *Midiactors* para a execução dessa fase. A instalação consistia em uma

experiência sensorial com a aplicação de tecnologias dos *media* na criação da instalação, evidenciando as relações entre tecnologia, espaço audiência, cujo elemento visual explorado foi o arco-íris. O arco-íris foi reproduzido *in loco* com recursos de interatividade a controlar esse elemento da natureza, criando um espaço carregado de significados produzidos e alterados a partir do movimento do público. (Matosinhos, 2021, p.105).

A instalação se dava no surgimento da figura de um arco-íris através da captação de movimentos dos transeuntes pelo sensor de movimentos *Kinect*. O objetivo então seria evoluir a instalação para o desenvolvimento de uma performance⁴⁶ a partir da aparição da figura do arco-íris. A partir do envolvimento do grupo *Midiactors*, surge a performance *Rainbow*⁴⁷ (Figura 17). A construção se materializava a partir do surgimento do arco-íris e da relação que a materialidade da projeção dele tinha com o corpo do ator e da construção cênica.

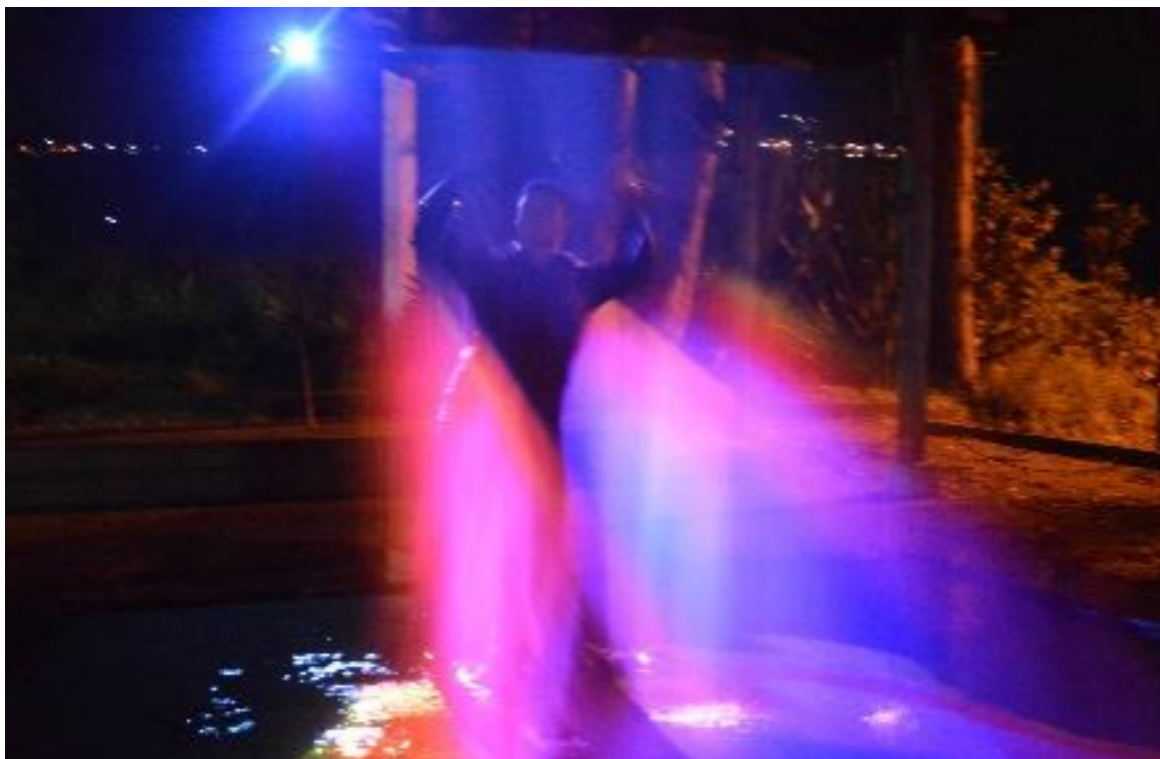
Em diálogo direto com alguns integrantes do público, um participante relatou sua experiência significativa: para ele, o som da água o transportou para outra realidade e, quando o arco-íris surge, um outro mundo se tornou

⁴⁶Devido à tese ter sido desenvolvida na Europa, o termo *performance*, aqui utilizado, está relacionado à tradução literal do inglês, para o ato de se apresentar/atuar, e não como uma vertente da *performance art*.

⁴⁷O *teaser* da apresentação pode ser conferido no link: <https://youtu.be/NYuZZ7XVRqI?si=3kDdpxhxa80Mjv5>. Acesso em: 30 jan. 2024.

concreto, completamente distanciado da realidade em que estávamos até aquele instante. (Matosinhos, 2021, p.142).

Figura 17: Performance Rainbow.



Fonte: Bruna Christófar.

Assim, o experimento corrobora com a hipótese estabelecida de que tecnologias de interatividade podem ser uma fonte de materialização do espaço cênico: “tecnologias interativas para criar um espaço poético em um espaço concreto; um espaço onírico em um espaço de realidade” (Matosinhos, 2021, p.159). Para além de ser um elemento cenográfico,

As instalações criadas foram realizadas a cada momento com um mesmo fim: explorar a manipulação de um arco-íris pelos visitantes das exposições, transformados em interatores. A cada exibição o trabalho era avaliado e sofria alterações de melhoria, até que foi desenvolvido para trabalharmos o ambiente interativo imersivo na instalação Arco-Íris: Entre o Real e o Sonho. Este ambiente imersivo foi transposto como base para a criação de uma performance, a performance Rainbow, onde pudemos explorar a relação entre o espaço cênico interativo e a presença do ator em cena. (Matosinhos, 2021, p.171-172).

Assim, o arco-íris gerado pelo *Kinect* é a própria materialização daquilo que o personagem emergia a partir da apresentação. Para além de um elemento cenográfico, era a materialização de um ambiente presente no onírico do

personagem para exploração de uma visualidade pautada na presença destas tecnologias de interatividade.

A apresentação contava com a seguinte ficha técnica:

BRUNA CHRISTÓFARO: Orientação, roteiro, cenografia e figurino
WELLTRICK SCHNEIDER: Atuação e Sonoplastia
JONAS ESTEVÃO: Iluminação e Interatividade
BERNARDO SILVA: Sonoplastia e Produção
CLARA SCHAFFER: Produção
MAYARA SCHUAB APARECIDA: Interatividade
DANILO ROXETTE: Orientação Interatividade.

A partir dessas criações artísticas, o grupo se encontra em 2022, pós-pandemia, para desenvolver o que então culminaria no espetáculo *Abismo*. Existem dois momentos em que há a utilização das mídias de projeções no espetáculo. O primeiro é o momento pré-aparição da *Bailarina*, quando o *Ex-Funcionário* faz uma partitura corporal culminando no aparecimento do arco-íris. Utilizamos a instalação *Arco-Íris: Entre o real e o sonho* para criar um elo dramaturgico entre o real e o onírico necessário para a encenação.

O movimento do arco-íris foi criado através da captação de movimentos pela câmera kinect em pré-produção. Com o uso da Kinect, incorporamos ao espetáculo a interação entre corpo e tecnologia de uma maneira simbólica que acabou tornando-se parte fundamental da dramaturgia final de *Abismo*, ao pontuar a transição final entre o mundo real e o onírico. (Christófaró; Gomes & Baldin, 2023, p.11).

No entanto, como a instalação *Arco-Íris: Entre o real e o sonho*, desenvolvida para a tese de doutorado da coordenadora do grupo, não estava disponível, em sua totalidade, devido à falta de materiais técnicos específicos, a equipe realizou modificações. Isso incluiu a alteração completa do código-base para a captação de movimentos pelo sensor *Kinect*, transformando a instalação em uma mídia independente da proposta na tese, sendo transformada e modulada especificamente para o espetáculo *Abismo*.

Essa abordagem de adaptação e ressignificação de tecnologias, transformando-as em elementos essenciais para a obra, ecoa as inovações de pioneiras como Loie Fuller. Monteiro (2016, p.139) afirma que os efeitos visuais criados por Fuller eram “revelados por meio da combinação de luzes projetadas”.

Essa ideia de luzes projetadas na obra de Fuller remete à criação de efeitos visuais e simbólicos por meio de recursos de iluminação que, embora rudimentares em comparação às tecnologias contemporâneas, transformavam o espaço cênico em algo mais do que uma simples plataforma para sua dança.

No entanto, nos séculos XX e XXI, a ideia de projeção expandiu-se com o desenvolvimento de tecnologias e projeções, como exposto nas contribuições de Piscator. A instalação combina a intenção de Fuller, de manipular a luz para transformar a cena, com recursos modernos, como o mapeamento digital e a projeção de vídeos. Isso possibilita a criação de um ambiente cênico dinâmico, onde luz e imagem não apenas acompanham, mas interagem e respondem aos movimentos dos atores e à narrativa do espetáculo. Essa combinação entre luz e imagem digital confere à cena uma dimensão expandida que Fuller, mesmo com sua inventividade, não teria como alcançar em seu tempo. A projeção digital, ao inserir imagens e texturas em movimento, permite uma visualidade cênica ainda mais complexa, na qual os elementos projetados parecem não apenas iluminar, mas criar e transformar o espaço.

A fusão da luz com imagens digitais, que transcende a mera representação para criar e transformar o espaço, encontra em Piscator um antecedente crucial para a instrumentalização da projeção. Ao aprofundar a discussão sobre a evolução da projeção na cena, é imperativo reconhecer que as inovações tecnológicas dos séculos XX e XXI não apenas expandiram a materialidade da imagem projetada, mas também complexificaram sua função discursiva. A capacidade da projeção digital de criar ambientes cênicos dinâmicos e interativos, onde luz e imagem respondem aos movimentos e à narrativa, pode ser vista como uma evolução da busca de Fuller por uma visualidade imersiva, aliada à intencionalidade de Piscator de utilizar a técnica como um vetor de significado crítico e social, resultando em uma complexidade cênica que articula tanto a poética sensorial quanto a construção de um discurso engajado.

Figura 18: Uso da instalação no espetáculo *Abismo*.



Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

O segundo momento ocorre durante o último monólogo do *Ex-Funcionário*, quando o personagem se encontra em seu delírio a ponto de encarar o abismo de sua vida. Utilizamos a técnica de projeção mapeada para projetar na parede do museu um vídeo contendo partes da dramaturgia do espetáculo, incluindo as rubricas, os apontamentos, falas e marcações de luz e som (Figura 10 e Figura 19). O dramaturgo e um dos responsáveis pela concepção do vídeo, Pedro Methner (Anexo VI) diz que

Contendo rubricas, apontamentos dramáticos e falas, o vídeo propunha a quebra indireta da quarta parede presente entre público e espetáculo, uma vez que trazia elementos textuais que estariam presentes apenas no processo de montagem da peça, e não em sua execução. Acompanhando, assim, a noção dual de sonho e realidade, posta em destaque pela dramaturgia. Essa proposição tinha como objetivo entregar cenicamente, um caráter mais livre e aberto às diversas interpretações/fruições.

Além disso, explicamos que:

Em sobreposição de palavras, termos e frases que eram ditas ao longo das falas e escritas nas rubricas do texto, construímos uma narrativa imagética que levou o espectador a acompanhar o ambiente caótico, epifânico e

fantasioso trazido pela personagem e suas personas. (Christóforo; Gomes & Baldin, 2023, p.14).

Figura 19: *Videomapping* e iluminação cênica no espaço do Museu, espetáculo *Abismo*.



Fonte: Acervo Midiactors.

A concepção da encenação foi elaborada para incorporar de maneira intrínseca o emprego dessas mídias, estabelecendo um nível de interdependência tão profundo que a utilização isolada de cada uma perde sua significância, adquirindo plena justificativa somente quando utilizada para a representação no âmbito da encenação (Gomes, 2023), originando, assim, um espetáculo que transcende a mera designação de *multimídia*, conforme proposto inicialmente pelo grupo. A nomenclatura de espetáculo multimídia não abrange o potencial do projeto que transcende essa noção, encaminhando-se para uma proposta *intermídia* que, conforme discutido por Leite (2012), vai além da mera coexistência de diferentes linguagens midiáticas para configurá-las em um sistema de interdependência mútua.

Nesse contexto, a intermedialidade, conforme delineada por Clüver (2012), não é um mero recurso estético, mas constitui uma estratégia fundamental na estruturação da encenação, moldando a experiência sensorial e narrativa do espectador. A integração das mídias não se limita a criar camadas visuais adicionais, mas promove uma conexão íntima e sinérgica entre a materialidade da tecnologia e a proximidade da apresentação, gerando uma experiência cênica que só pode ser plenamente apreendida quando essas expressões se encontram e

interagem no espaço teatral. Em *Abismo*, portanto, a convergência midiática se transforma em uma experiência intermediária em que projeções, iluminação, trajes, atores e espaço cênico se interpenetram, criando uma paisagem estética que realça a complexidade narrativa e oferece ao público uma experiência imersiva e multissensorial.

3.2: A LUZ EM MOVIMENTO: O encontro onírico no Museu da Escola de Minas

A *Dança Serpentina* de Loïe Fuller nos levou a explorar as fronteiras da iluminação cênica na concepção do espetáculo *Abismo*. Diante da escassez de detalhes técnicos da obra de Fuller, encontramos em *Aisthesis - Corpos translúcidos* (2018)⁴⁸, co-coordenado pela iluminadora e técnica Natasha K. Leite, um guia valioso. Inspirados pela provocação sensorial de Fuller e os relatos de Leite, embarcamos na criação da iluminação do espetáculo, onde a fusão entre luz e movimento buscava explorar a imaginação do público e provocar sensações únicas. Este texto explora a jornada criativa inspirada em pioneiras como Loïe Fuller, delineando os passos iniciais para a concretização de uma experiência visual e sensorial em *Abismo*. Nossa intenção era reproduzir o efeito cromático marcante alcançado pelo figurino da artista. No entanto, o início do processo criativo revelou uma lacuna significativa: a ausência de detalhes técnicos sobre a concepção de Fuller.

⁴⁸Ficha Técnica:

Realização:

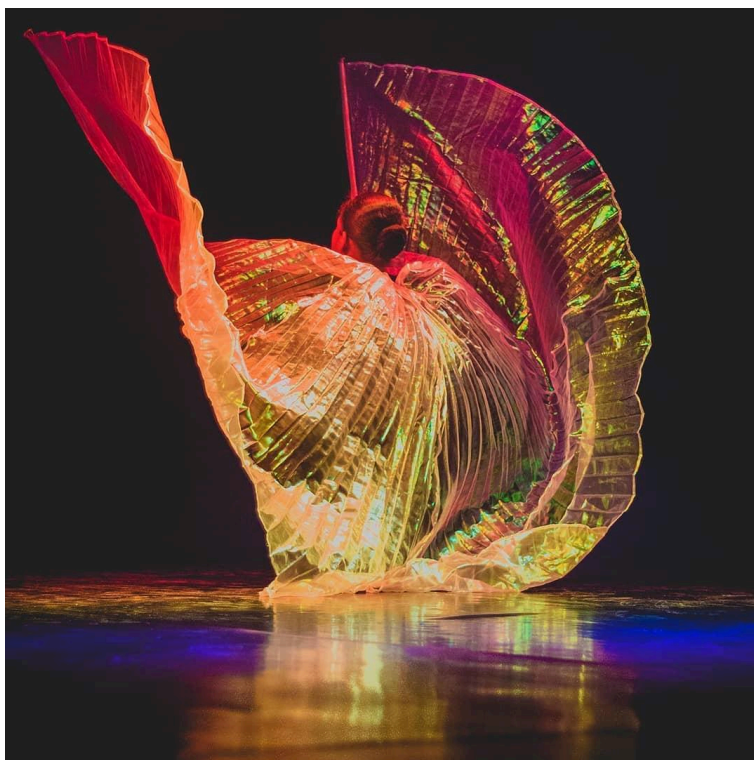
- Projeto DANÇA MODERNA
- Coletivo Artístico ALUMIÁ
- Laboratório CENOLUX.

Direção Artística:

- Gaby Albuquerque
- Natasha K. Leite

Concepção e Operação de Luz: Natasha K. Leite

Figura 20: Espetáculo *Aisthesis - Corpos translúcidos*.



Fonte: Instagram de Natasha K. Leite (@natashakleite). Disponível em: https://www.instagram.com/p/CCba-WOhHVH/?img_index=3. Acesso em: 17 jan. 2024.

A busca por essas informações tornou-se fundamental para moldar nossa própria encenação, visando a experiência sensorial que ela proporcionou ao seu público. Assim, embarcamos em uma jornada de pesquisa técnica e estética, determinados a compreender e honrar os detalhes que deram vida à *Dança Serpentina*. Visto a falta de informações acessíveis naquele momento, encontramos em uma obra brasileira um norte a ser seguido. *Aisthesis - Corpos translúcidos*, foi um espetáculo de dança resultado do II do Projeto de Dança Moderna da Escola de Teatro e Dança da Universidade do Pará (UFPA), em 2018, sob coordenação de Gaby Albuquerque e Natasha K. Leite. Foi um processo colaborativo pelos intérpretes-criadores do Projeto de Extensão. A co-coordenadora Natasha K. Leite, além de trabalhar na direção do espetáculo, foi responsável pela concepção do

desenho e operação de luz. Em uma entrevista concedida ao canal *da ideia a luz*⁴⁹, no YouTube (Natasha [...], 2020), Leite relata sobre o processo criativo do espetáculo, com o recorte na iluminação. Durante a entrevista, Leite relata que a figura de Fuller surgiu mediante provocações do movimento *Mulheres na Luz*⁵⁰ e na importância da pesquisa de uma figura feminina que foi pioneira no âmbito da Iluminação Cênica.

Figura 21: Espetáculo *Aisthesis - Corpos translúcidos*.



Fonte: Instagram de Natasha K. Leite (@natashakleite). Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CCbdPkuB2wm/>. Acesso em: 17 jan. 2024.

Natasha diz que Loïe fazia provocação em quem assistia, tirava o corpo do foco e trazia o movimento para explorar a imaginação do público à tona, e a pesquisa para o espetáculo se deu a partir desse ponto. A visualidade se dava a

⁴⁹O canal *da ideia à luz* é um espaço dedicado ao diálogo entre as áreas técnicas e criativas dos bastidores das artes cênicas. Com vídeos semanais, o canal promove conversas sobre processos de criação, iluminação cênica, sonoplastia, cenografia e outras dimensões técnicas que compõem o espetáculo teatral. Seu objetivo é valorizar e compartilhar o conhecimento técnico-artístico, contribuindo para a formação e o aprimoramento de profissionais da cena. É considerado o maior canal do Brasil nesse segmento, servindo como uma importante fonte de aprendizado e reflexão para estudantes, artistas e técnicos envolvidos nas artes performativas.

⁵⁰Movimento de mulheres iluminadoras e técnicas que se uniram para estudar e difundir seus trabalhos, conhecimentos e experiências.

partir das múltiplas representações, que tinham a proposta de provocar o público sensorialmente através de um *corpo-luz*, uma luz palpável e material obtido por meio de tecidos. Diferente dos trabalhos de Fuller, o coletivo de Natasha utilizou trajes totalmente pretos, para que a presença dos corpos dos bailarinos fosse ocultada e só viesse à tona a partir da presença da luz. De equipamentos, a artista utilizou PAR 64, PCs, Lasers de LED e Luz Negra. A partir dos relatos da Iluminadora sobre seu processo criativo, demos início à nossa primeira concepção do que poderia ser a iluminação de *Abismo*, que andaria junto também com a concepção da criação de vídeos que dialogariam com o espetáculo.

Para além da visualidade, a nossa primeira preocupação era com o espaço em que realizaríamos a apresentação. Desde o início já tínhamos em mente que não usaríamos um espaço teatral convencional. Após alguns diálogos, nos foi disponibilizado o espaço do pátio do Museu da Escola de Minas da UFOP e a partir de então pudemos começar a desenvolver a proposta de ocupação ou de ambientação do espetáculo, não apenas um possível rider técnico⁵¹ de iluminação, projeção e sonorização, como toda a concepção da encenação passou a ser desenhada e definida para aquele espaço em específico. A concepção cênica passa a adotar um caráter de espetáculo *site specific*, conforme diz o professor e iluminador Francisco Turbiani:

Tratam-se de peças que fazem uso de locais não construídos originalmente para receber espetáculos cênicos e cuja escolha do espaço é de alguma maneira determinante para a leitura do trabalho. [...]

são os sentidos culturais e sociais que o espaço incorpora que se constituem como determinantes para o espetáculo, dos quais este não pode se dissociar. (Turbiani, 2021, p.76-77).

A escolha do espaço para a realização do espetáculo foi determinante não apenas em termos logísticos, mas sobretudo conceituais, por influenciar diretamente a elaboração da encenação e sua linguagem visual. Tal concepção implica reconhecer o ambiente como um território carregado de sentidos culturais e

⁵¹Rider técnico é um documento elaborado pelos artistas, bandas, companhias teatrais ou qualquer outra pessoa envolvida na produção do evento, e tem como objetivo fornecer informações detalhadas sobre as necessidades técnicas e logísticas do espetáculo. Ele serve como um guia para os profissionais responsáveis pela produção do evento, como técnicos de som, iluminadores, cenotécnicos e equipe de produção, garantindo que todas as condições necessárias estejam atendidas para o espetáculo ser realizado com sucesso.

históricos, que não pode ser dissociado da obra que abriga. O professor Cristiano Cezarino diz que

O termo *site specific* refere-se a obras criadas segundo um vínculo estreito e de acordo com um determinado espaço ou ambiente. Geralmente são trabalhos planejados e desenvolvidos para certo local, em que os dispositivos artísticos estabelecem um diálogo profundo com o meio em que estão inseridos. Rodrigues (2024, p.21)

Nesse sentido, o processo criativo assumiu uma perspectiva aproximada da noção de *site specific*, ou seja, uma proposta em que o espaço não é um mero suporte, mas um agente que condiciona, inspira e molda a cena. A ambientação da primeira parte da encenação em uma repartição pública reforça e amplia a dimensão desse conceito para a obra, pois a escolha do pátio de um edifício pertencente a uma instituição pública não foi meramente funcional, mas estratégica e simbólica.

Ao situar a ação dramática em um espaço real de funcionamento burocrático e institucional, mesmo que no pátio da mesma, a encenação estabelece uma camada adicional de sentido, fundindo o espaço cênico ao espaço vivido em seu cotidiano. O prédio do Museu da Escola de Minas da UFOP, enquanto patrimônio arquitetônico e espaço público, carrega consigo uma carga histórica e cultural que dialoga diretamente com a narrativa da encenação. Assim, a obra não apenas se insere fisicamente no local, mas se constrói a partir dele, explorando seus códigos, sua atmosfera e sua memória social. Esse vínculo entre dramaturgia e espacialidade confirma a aderência da proposta ao conceito de *site specific*, pois a cena emerge da escuta do espaço e da sua ativação estética como componente dramático essencial.

Partindo da premissa de que estaria ocupando um espaço não convencional, diversos aspectos demandam atenção, com destaque para as considerações relativas à infraestrutura elétrica. A realidade é que nem todos os ambientes oferecem condições elétricas adequadas para suportar os refletores de elevada potência energética, comumente empregados em apresentações teatrais. A observação inicial revelou a mencionada restrição na capacidade de carga da rede elétrica do museu. Diante desse cenário, tomamos a decisão de privilegiar o uso predominante de equipamentos de LED, desde os estágios iniciais da produção. Essa escolha fundamenta-se no menor consumo energético desses dispositivos em

comparação aos convencionais refletores teatrais halógenos. A escolha na adoção dos equipamentos de iluminação baseou-se em uma análise das demandas técnicas específicas do local de apresentação, bem como na apreciação das amplas possibilidades proporcionadas pelo uso dos LEDs. Para utilizar estes equipamentos, é necessário entender quais são as especificações que estes equipamentos podem oferecer. O professor Vicente Scopacasa (2004, p.5-7) explica que

O LED é um componente do tipo bipolar, ou seja, tem um terminal chamado anodo e outro, chamado catodo. Dependendo de como for polarizado, permite ou não a passagem da corrente elétrica e, conseqüentemente, a geração ou não de luz. [...]

Hoje em dia, temos LEDs que atingem a marca de 120 lumens de fluxo luminoso, disponíveis em várias cores, responsáveis pelo aumento considerável na substituição de alguns tipos de lâmpadas em várias aplicações de iluminação.

Existem inúmeros equipamentos que usam lâmpadas de LED. Luciani (2020, p.21-22) diz que, além do baixo consumo energético, comparado aos equipamentos halógenos utilizados nos teatros, estes equipamentos já são capazes de "equipar a maior parte dos equipamentos usados no teatro, desde reproduções dos tradicionais PC, elipsoidal, *set-light* e PAR até os mais novos modelos de *moving-lights*, com resultados cada vez mais satisfatórios." A professora ainda pondera uma crítica a estes equipamentos devido às atualizações constantes e às formas de "descarte e reciclagem do LED serem ainda bastante questionáveis" (Luciani, 2020, p.20), embora, a sua entrada e permanência nos palcos e espetáculos teatrais sejam uma certeza que não há como ser evitada.

Além da sua baixa carga elétrica, existem equipamentos que conseguem ter uma grande variação de cores criadas sem a necessidade do uso de filtros. Como o professor Scopacasa (2004) pontua, dependendo da corrente elétrica gerada pela diferença de polaridade, o refletor consegue gerar uma onda luminosa que emite alguma cor no espectro visível. A cor da luz emitida por um LED depende do tipo de material semiconductor usado e da quantidade de energia, em forma de fótons, liberada quando os elétrons do material passam de uma camada de energia para outra. A energia desses fótons determina a frequência da luz emitida e, portanto, a cor. Muitos LEDs coloridos combinam três LEDs em um só dispositivo: um vermelho, um verde e um azul (RGB). Controlando a intensidade da corrente em cada um

desses LEDs, é possível criar uma grande variedade de cores misturando as luzes vermelho, verde e azul em diferentes proporções. Por exemplo, combinar o vermelho e o verde com igual intensidade cria a luz amarela; intensidades ajustadas de todos os três criam tons de branco ou outras cores.

Figura 22: Refletores de LED posicionados no pátio do Museu.



Fonte: Acervo Midiactors.

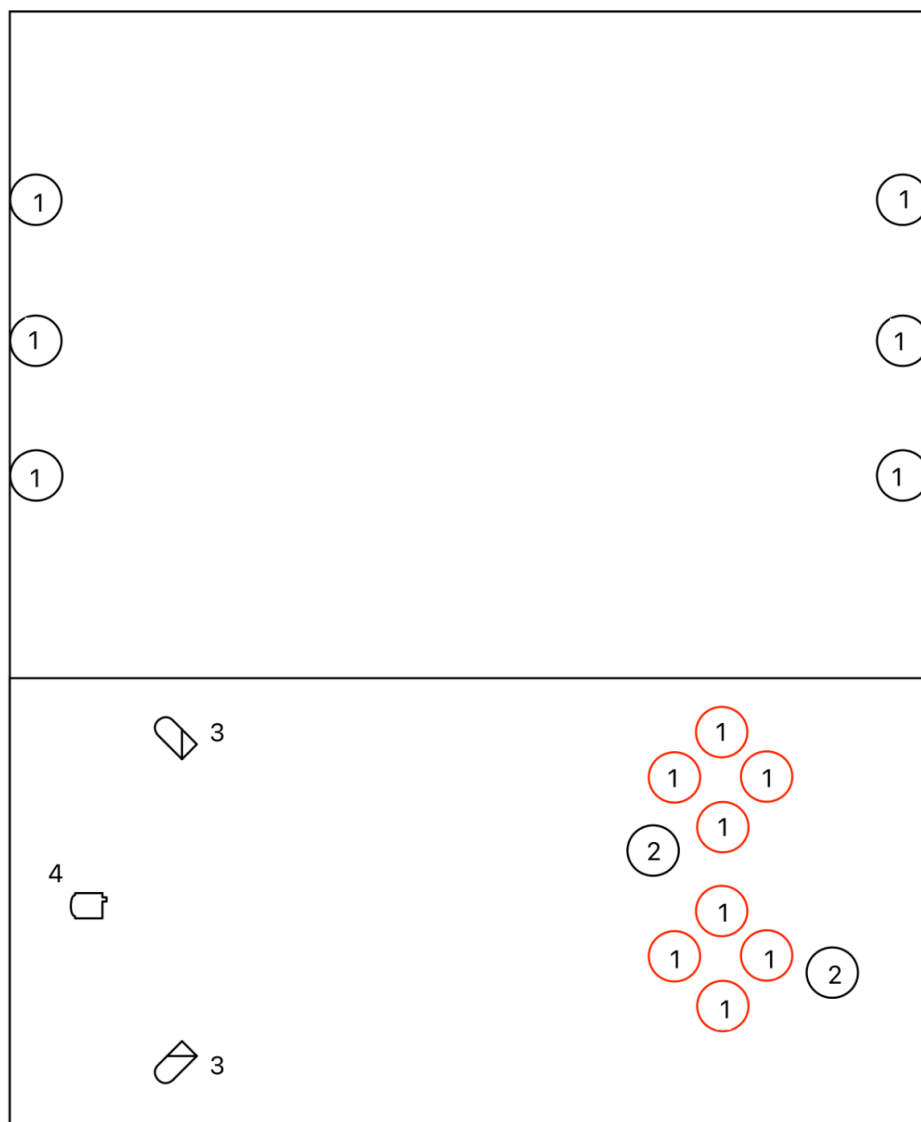
Assim, o controle preciso sobre a corrente que passa pelos diferentes componentes do LED (ou camadas de fósforo, no caso dos LEDs brancos) permite a criação de uma cor específica ou de uma sequência de variações cromáticas em um mesmo dispositivo. Por esta razão, a utilização deste tipo de equipamento se fez necessária. Não era possível contar com uma abundância de carga elétrica no local e tínhamos a intenção de fazer uma iluminação que iria abusar do uso de cores, na intenção de criar uma explosão de coloração no espaço e nos trajes de cena. Assim, a opção pelo uso de LEDs não só atendeu às exigências técnicas do local, mas também proporcionou um meio eficaz para alcançar a diversidade desejada de colorações, enriquecendo a experiência visual projetada para o espetáculo.

Após a definição destes materiais, realizamos mais algumas visitas técnicas ao espaço para que observássemos qual a melhor disposição e angulação usaríamos para a apresentação. Obtivemos então o seguinte resultado: 16 refletores de LED RGBWAUV+ distribuídos ao redor do mezanino (Figura 22), angulados para o interior do pátio, cobrindo toda a área do local; 2 refletores de LED RGBWAUV+ distribuídos no mezanino e angulados de contra para a névoa d'água, superfície necessária para a Instalação *Arco-Íris: Entre o real e o sonho*; 2 refletores RGBWAUV+ destruídos no mezanino que estavam angulados frontalmente a mesma névoa d'água; 5 refletores LED RGBWA distribuídos no lado direito do mezanino, angulados para a outra extremidade do mezanino, a fim de cobrir toda a área que seria usada para a aparição da *Bailarina*. O mapa de iluminação pode ser conferido pelas Figuras 22 e 23.

A iluminação oriunda dos refletores de LED foi utilizada para o que então chamamos de momento onírico do espetáculo, no qual exploramos as profusões de cores e possibilidades que o LED nos permitia, a fim de criar uma imersão no subjetivo e introspecção do *Ex-Funcionário*. Como forma de dualidade, o primeiro momento do espetáculo, o escritório, demandava uma visualidade mais fidedigna do que seria a representação de um escritório ambientado nos anos 1930-40. A cena então foi concebida a partir da

composição de uma atmosfera que refletisse a exaustão do trabalho - em uma cenografia que continha objetos e tecnologias que remetiam ao século passado - foi acentuada com a ambientação sonora, obtida por sons de objetos comuns em escritórios, como carimbos e toques de telefones. (Christófaró; Gomes & Baldin, 2023, p.8).

Figura 23: Mapa de luz na parte inferior da Escola de Minas. Espetáculo *Abismo*.



PC

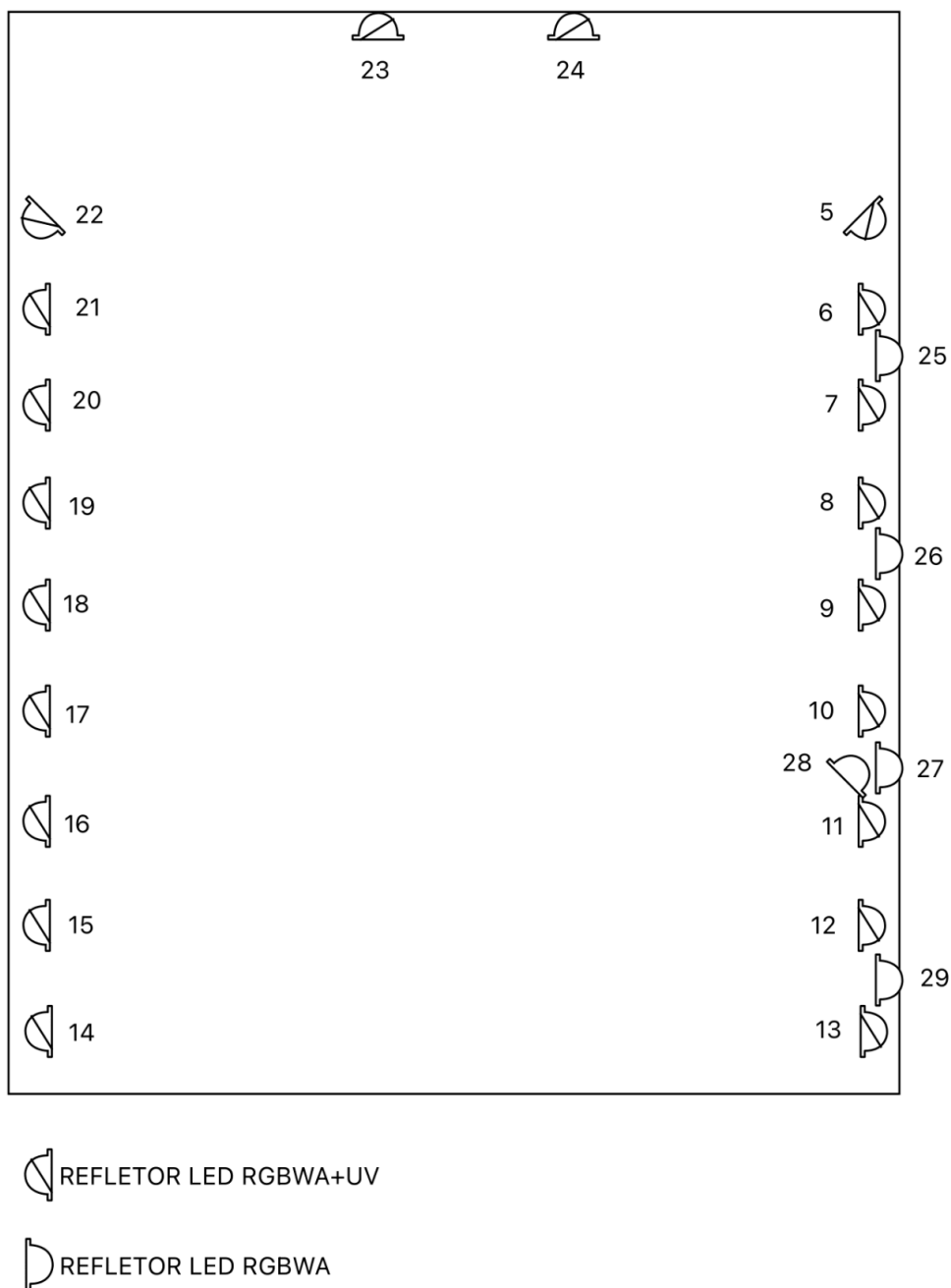
PAR 38

LAMPADA DE FILAMENTO 110V

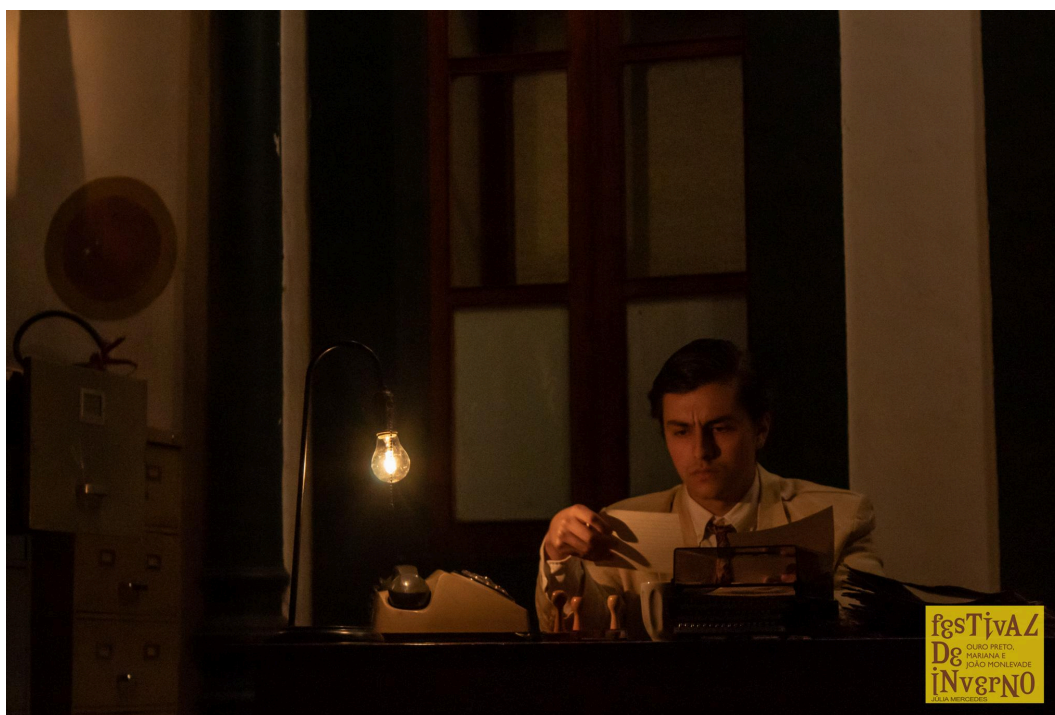
LAMPADA DE FILAMENTO 220V

Fonte: Acervo do autor.

Figura 24: Mapa de luz na parte superior da Escola de Minas. Espetáculo *Abismo*



Fonte: Acervo do autor.

Figura 25: Cena Escritório. Espetáculo *Abismo*.

Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

Para contrapor a abordagem sonora, que deliberadamente se distanciava do realismo, conforme diz Bernado Silva (Anexo II), sonoplasta da obra, é “uma prolongação psíquica das personagens e, por conseguinte, o ambiente neles inseridos”, o que confere maior teatralidade à cena, recorreremos a uma escolha particular para a iluminação neste momento específico do espetáculo. Optamos por incorporar lâmpadas de filamento residenciais suspensas no teto do espaço cênico (Figura 25). Adicionalmente, como componente integrante da cenografia, posicionamos dois abajures na mesa dos personagens, equipados também com lâmpadas de filamento, porém de tensão elétrica de 220v (Figura 26). A intenção por trás dessa decisão foi para que a luminosidade dessas fontes luminosas funcionasse com metade da potência em comparação com as demais, de modo a permitir que o público pudesse visualizar com clareza o filamento das lâmpadas. Por toda a parede do pátio do museu, havia também postes de jardins, nos quais também foram instaladas as lâmpadas, tais quais no teto. Desta forma, conseguimos atingir nosso objetivo de estabelecer uma ambientação mais próxima da realidade, ressonando de maneira significativa com o propósito artístico almejado.

Figura 26: Cenografia cena escritório, foco no abajur com lâmpada 220v. Espetáculo *Abismo*.



Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

Após este momento realista, haveria então uma quebra na narrativa no espetáculo, quando o personagem *Colega de repartição* se dirige em um monólogo para o público. A partir deste momento, não há mais a necessidade de manter uma estética realista, já que a própria encenação toma outros caminhos. Para tanto, decidimos usar dois refletores PAR36, para que a partir deste momento fosse introduzida uma iluminação com refletores propriamente cênicos e então partimos para uma representação mais simbólica no espetáculo.

Subsequente ao monólogo, o *Ex-Funcionário* inicia uma partitura de ações que culmina em seu devaneio pessoal. Durante esse instante, a escolha recai sobre a utilização exclusiva de um refletor PC (Plano Convexo) com o propósito de focalizar a atenção no personagem. Inicialmente, havia a intenção de empregar um refletor Elipsoidal; entretanto, considerando que a estrutura de suporte para o

refletor consistia nas grades da janela do museu, optou-se pelo refletor PC, motivado, em parte, por ser mais leve. Além disso, considerou-se que o efeito visual alcançado pelo refletor PC aproximava-se do produzido pelo Elipsoidal, consolidando, assim, a decisão em favor do primeiro. Dessa forma, delineou-se o processo de concepção da iluminação do espetáculo. A consideração central recaía sobre a criação de um ambiente que manifestasse traços de realismo e familiaridade, especialmente no contexto do cenário do escritório. Tanto o rider quanto o roteiros de iluminação do espetáculo podem ser conferidos no Apêndice II deste trabalho.

Assim, a abordagem adotada para a iluminação e sonorização visava deliberadamente a introdução de elementos que promovessem uma ruptura narrativa, instaurando uma dissonância com a realidade proposta anteriormente. O cuidado na construção desses dois aspectos cênicos procurava, portanto, atingir um equilíbrio entre a expressão de uma atmosfera cotidiana e a introdução de elementos disruptivos que enriquecessem a experiência estética e sensorial do espectador para o momento onírico.

A iluminação em *Abismo*, possui a característica de atuar ativamente na concepção cênica. A luz interfere na cena de tal modo que não existe uma encenação deslocada dos efeitos criados tanto pela luz quanto pelos outros elementos, como a sonoplastia, o espaço, as projeções e os trajes de cena.

Em *Abismo*, a iluminação cênica consegue criar o movimento necessário para evidenciar, destacar, propor e compor cenicamente a subjetividade do interior dos personagens, tomando assim uma função ativa na construção do espetáculo. (Christófaró; Gomes & Baldin, 2023, p.12).

A luz não apenas iluminava o espaço cênico, mas interagia de maneira dinâmica e intrínseca com todos os elementos que compunham a encenação. Ao influenciar a atmosfera, a percepção e a interpretação do público, a iluminação tornou-se um componente vital na construção da narrativa e na evocação de emoções. Em *Abismo*, a iluminação não é apenas um elemento decorativo ou funcional, mas uma força cênica que contribui de forma significativa para a integridade e a profundidade da experiência teatral como um todo. A luz de *Abismo* construía o imaginário no espectador, a criação de uma outra realidade, a realidade teatral do universo criado para a encenação.

A luz pinta a cena com cores, o que permitia a criação de camadas e a evocação de sensações que auxiliam no desenvolvimento desse momento onírico, uma nova realidade, construída pelo espetáculo, que transporta o espectador para o universo fictício proposto. No caso de *Abismo*, a luz não apenas moldava a ambientação visual, mas também potencializava a experiência sensorial ao induzir o público a sentir-se imerso e transformado pelo espaço cênico. Assim, a iluminação torna-se um meio de materialização das intenções dramáticas, oferecendo ao espectador um espaço simbólico que transcende o físico e se projeta no campo da percepção e do imaginário.

3.3: NO FUNDO DO ABISMO: algumas considerações

Trago aqui o processo criativo por trás do espetáculo *Abismo*, focando especificamente no papel que a iluminação cênica e projeção desempenharam na construção de sua narrativa e no engajamento sensorial do público. Para tanto, partimos da influência de Loïe Fuller, uma das pioneiras na utilização de luzes e cores na composição imagética de suas apresentações, e sua *Dança Serpentina* como um dos alicerces conceituais e técnicos para o desenvolvimento do espetáculo. Seu trabalho fundou as bases de uma linguagem de visualidade cênica que, em *Abismo*, foi reinterpretada e adaptada às possibilidades contemporâneas do teatro experimental. A presença de uma iluminação ativa em *Abismo* foi um elemento central para garantir a imersão do público no universo da obra, funcionando não apenas como recurso técnico, mas como um dos protagonistas na composição cênica.

Ao longo do processo criativo da construção do espetáculo, a equipe encontrou na obra de Fuller uma referência estética. Ao estudar sua *Dança Serpentina*, esperava-se traçar um paralelo entre as práticas de Fuller e o conceito de iluminação empregado no espetáculo, mas não obtivemos sucesso na pesquisa de criação da obra no quesito de entendermos como se dava a construção da técnica nos espetáculos de Fuller. A artista utilizava as cores e os movimentos de maneira simbiótica, a encenação encontrou na luz um elemento não apenas de visibilidade, mas de criação de atmosferas e significados, de visualidade cênica. A iluminação transcende uma função convencional de mera visibilidade, interagindo

diretamente com a narrativa e o espaço cênico para criar atmosferas que criam imagens e sinestésias no espectador.

A divisão do espetáculo *Abismo* entre o real e o onírico evidencia a versatilidade da iluminação. Na cena do escritório, por exemplo, uma luz mais naturalista, com lâmpadas de filamento, oferece um contraste com o universo onírico da *Bailarina*, em que refletores de LED e cores vibrantes criam um efeito etéreo e transcendente. A iluminação, portanto, não é apenas um suporte visual, mas um elemento que intensifica o dualismo entre realidade e sonho, tão presente na narrativa do espetáculo.

Discuti, também, a distinção entre espetáculos *multimídia* e *intermídia*, utilizando as perspectivas de Patrice Pavis (2010), Marcelo Denny (Leite, 2012) e Claus Clüver (2012). Pavis (2010) considera um *teatro multimídia* a simples presença de diferentes mídias no palco, sem necessariamente haver uma integração profunda entre elas. Já Denny (Leite, 2012) argumenta que a multimídia se caracteriza pelo uso de mídias eletrônicas ou digitais como ferramentas técnicas, sem explorar seu potencial para a metalinguagem e a reflexão sobre a própria mídia enquanto, o *teatro intermídia* se define por um diálogo profundo entre as mídias, tornando-as indissociáveis da obra e criando uma nova mídia dentro do contexto da encenação teatral. Clüver (2012) complementa essa perspectiva com a noção de *transposição midiática*, na qual as mídias originais se transformam, constituindo uma nova mídia a partir das obras originais.

Defendi que *Abismo* se enquadra na categoria de *espetáculo intermídia*, pois as mídias utilizadas interagem de forma estrutural e estruturante na concepção cênica, criando uma linguagem cênica indissociável. A instalação, que utiliza tecnologias de interatividade para criar um arco-íris que responde ao movimento do personagem, se torna um elemento cênico que transcende a mera composição visual, contribuindo para a narrativa e a experiência sensorial do espetáculo. Além da utilização da projeção de um vídeo contendo a dramaturgia do espetáculo. A interação entre as mídias não apenas enriquece a visualidade, mas também contribui para a construção da narrativa, da atmosfera e da imersão do público no universo subjetivo da obra.

Uma das dificuldades mais significativas encontradas durante a concepção do espetáculo foi a escassez de documentação técnica sobre os processos utilizados por Loïe Fuller em sua prática cênica. Embora a estética única da *Dança Serpentina* seja reconhecida nas artes da cena, há uma carência de registros detalhados sobre a configuração das luzes e os trajes, essenciais para a materialização de suas obras, lacuna que essa dissertação busca de maneira mínima preencher. Essa ausência de informações precisas sobre os elementos técnicos nos desafiou, enquanto grupo, a encontrar alternativas e a buscar em obras contemporâneas, como *Aisthesis - Corpos Translúcidos*, um parâmetro e referência para a construção do espetáculo. Esta busca nos permitiu entender como o uso de luzes coloridas e tecidos, embora adaptados com tecnologias atuais, poderia remeter ao espírito inovador de Fuller e à sua exploração dos limites entre o corpo e a luz. A falta de recursos documentais, como um mapa de luz ou um roteiro de iluminação detalhado, além de relatos sobre o processo criativo da artista, revela um vácuo que complexifica qualquer tentativa de recriação fiel ou estudo técnico aprofundado da sua obra. Essa dificuldade, no entanto, não limitou a criação, mas nos motivou a investigar os efeitos visuais e técnicos como uma homenagem interpretativa a Fuller, inspirando as atmosferas e possibilidades visuais que ela poderia ter explorado em sua época, influenciou principalmente a necessidade para escrita dessa dissertação. Essa experiência reflete como Fuller não apenas inaugurou uma abordagem experimental de utilização da luz no palco, mas também como sua obra continua a desafiar e inspirar novos modos de expressão teatral.

CONCLUSÃO: QUANDO A LUZ DANÇA: Luz em ato, corpo em fluxo e o que concluimos

No campo das artes, a relação entre o domínio técnico e a expressão estética constitui um ponto central de debate, frequentemente delineado por uma aparente dicotomia entre a técnica, compreendida como o *saber-fazer*, o conjunto de habilidades e procedimentos operacionais, e a estética, o *saber-sentir*, a dimensão da percepção, da forma e do significado artístico. Essa discussão transcende a mera hierarquização, revelando-se um terreno fértil para a reflexão sobre como o domínio dos meios e das ferramentas pode, ou não, condicionar e potencializar a criação de uma poética do espetáculo. A complexidade reside em desvendar se a técnica serve apenas como um veículo neutro para a manifestação de uma ideia pré-existente, ou se ela própria, em sua materialidade e especificidade, é capaz de gerar novas possibilidades estéticas, influenciando e redefinindo a própria visão artística.

Essa distinção torna-se particularmente evidente ao se considerar os conceitos de visibilidade e visualidade cênica. A visibilidade, em sua acepção mais fundamental, refere-se à ação de tornar algo perceptível através da luz, abrangendo os aspectos físicos e objetivos da cena, como a posição das fontes luminosas, a intensidade e o direcionamento da luz, e as superfícies sobre as quais ela incide. Nesse sentido, a técnica que garante a visibilidade é, em um primeiro momento, funcional, instrumental e estrutural, preocupada em assegurar que a cena seja vista.

Contudo, a visualidade transcende essa dimensão puramente técnica, adentrando um campo onde a percepção não é neutra, mas ativamente construída. Como destacado ao longo deste trabalho, a visualidade está relacionada à postura crítica que orienta o iluminador e confere qualidade estética à sua contribuição para a ação cênica. Ela se manifesta na avaliação dos aspectos técnicos, estéticos e poéticos que suscitam a articulação de um discurso poético-visual. A visualidade, portanto, não é um dado natural, mas um processo de relações entre a luz, o mundo observado, os olhos do observador e a capacidade humana de representar e interpretar aquilo que é visto através da subjetividade. Isso implica que a técnica, ao manipular a luz, não se limita a expor o que está ali, mas a criar significados e a mobilizar o imaginário do espectador, transformando a cena em um espaço de possibilidades sensoriais e conceituais. Assim, a técnica, quando elevada à

visualidade, torna-se um agente ativo na tessitura da obra, um elemento estruturante, uma linguagem em si que molda a percepção e convida à interpretação para além do que é meramente visível.

O elo entre visibilidade e visualidade é central para a compreensão e desenvolvimento deste estudo sobre da obra de Loïe Fuller, e de forma mais específica, da *Dança Serpentina*. Ela não empregava as lâmpadas de arco voltaico ou a então revolucionária iluminação elétrica apenas com o propósito funcional de iluminar o espaço. Ao contrário, sua intenção era modelar, modular, esculpir um espaço nu e vazio, dar-lhe vida, fazer dele aquele espaço do sonho e da poesia. Isso significa que a técnica, para Fuller, era um meio para um fim estético e imersivo, onde a luz se convertia em um agente ativo da criação poética no palco. Fuller não se restringia a uma mera apresentação de seu corpo no palco, visando apenas a sua percepção física. Sua ambição transcende a simples visibilidade para transformá-lo em um *corpo-luz* ou um *corpo-cenografia* através da manipulação engenhosamente orquestrada de tecidos e luzes.

Pode-se argumentar ainda que a figura de Fuller em cena extrapola esses dois termos e se torna um *corpo-visualidade*. Essa concepção eleva a artista a um patamar onde sua presença física se dissolve na complexidade da imagem que ela gera. Ao invés de ser um corpo estático ou apenas um objeto a ser iluminado, a visibilidade, o corpo de Fuller, em movimento e em interação com a luz e o tecido, transformava-se na própria visualidade. Ela não era mais apenas uma dançarina, era a materialização de um espetáculo de luz, forma e cor, onde a corporeidade individual se tornava um suporte dinâmico para uma experiência perceptiva multifacetada. A essência do seu trabalho residia na capacidade de manipular o visível para evocar o imaginário, de tornar o corpo um vetor para a criação de formas abstratas que remetiam a elementos da natureza, mas sem os representar literalmente. Essa fusão de técnica, corpo e conceito permitia que a experiência cênica fosse construída diretamente na percepção do espectador, transformando o *ver* em um ato de *sentir* e *interpretar* a imagem em constante devir.

Seus trajes de seda, longe de serem meros vestidos decorativos, eram concebidos como extensões orgânicas de seu corpo, ganhando vida e forma através da incidência da luz, e em um diálogo constante com seu movimento, criavam

imagens efêmeras de borboletas, lírios ou serpentes. Essa era a manifestação da visualidade em ato: a técnica da iluminação e do traje não era um fim em si, mas um meio indissociável para forjar uma experiência sensorial e poética que transcendia a mera percepção da dançarina. O traje interferia diretamente em sua coreografia, tornando-se um forte elemento auxiliar e essencial à sua apresentação de dança, que era ainda mais impactada pela participação da iluminação cênica.

A linguagem cênica singular de Fuller residia precisamente nessa interdependência simbiótica entre iluminação, trajes e movimento. Ela operava um deslocamento do foco, do corpo da dançarina para a forma que se criava, para a imagem que surgia da interação entre luz e tecido. A pesquisa aprofundada desses artefatos técnicos, as varas de bambu que estendiam seus braços, os tecidos leves, as cores que tingiam a seda, é crucial para compreender como a luz pode ser mais do que função, mas também pura poética. Fuller transformava a iluminação, de um recurso técnico de visibilidade, em um parceiro dinâmico e ativo na cena. Isso ia além da simples reprodução da natureza, como era comum na época, e visava a criação de contrastes entre sombra, luz e cores, experimentando com aparelhos de efeitos e controle de intensidade. A *Dança Serpentina* não era apenas sobre o que era visto, mas sobre como era visto e, crucialmente, o que essa forma de ver evocava e provocava no espectador, confirmando a luz como uma linguagem ativa, capaz de influenciar profundamente a percepção e a interpretação do público.

Além disso, Fuller soube explorar o poder do blecaute, que, com o advento da lâmpada elétrica e o controle de intensidade, tornou-se uma possibilidade cênica antes inexistente com o gás. Ela escurecia todo o espaço ao seu redor, concentrando a atenção na dançarina e utilizando a escuridão como suporte plástico e ambiental. Essa alquimia entre o blecaute e a luz gerava fenômenos de aparições e desaparecimentos, um jogo de visibilidade e invisibilidade que amplificava a dimensão poética e etérea de sua arte. A técnica, nesse sentido, não era apenas um suporte, mas uma parte constitutiva da linguagem artística de Fuller, que se entrelaçava com seu corpo e os tecidos para revelar uma compreensão expandida da cena, onde a luz não apenas iluminava, mas se tornava parte da própria dramaturgia visual.

A investigação sobre a obra de Fuller revela uma problemática central: a escassez de documentação técnica e detalhada sobre os processos utilizados em sua prática cênica. Embora a estética única da *Dança Serpentina* seja amplamente reconhecida nas artes da cena, vimos no decorrer deste trabalho que há uma carência de registros detalhados sobre a configuração das luzes, os trajes e os procedimentos técnicos essenciais para a materialização de suas obras. Essa ausência de informações precisas sobre os elementos técnicos impõe um desafio significativo para pesquisadores que se viram obrigados a buscar alternativas e referências para reconstruir o universo técnico da artista.

A problemática do esquecimento, portanto, torna-se um tema intrínseco a este estudo. Loïe Fuller, apesar de seu reconhecimento e sucesso em vida, desaparece da visão de grande parte do público após sua morte. O vazio de recursos documentais, como mapas de luz ou roteiros de iluminação detalhados, além de relatos sobre o processo criativo da artista, evidencia uma lacuna que torna mais complexa qualquer tentativa de reconstrução fiel ou de análise técnica aprofundada de sua obra.

Essa dificuldade, paradoxalmente, motivou a investigação dos efeitos visuais e técnicos como uma homenagem interpretativa a Fuller. A necessidade premente do registro histórico dos trabalhos artísticos, portanto, emerge como uma ferramenta essencial para a preservação da memória cultural e para o avanço das práticas cênicas. O esquecimento ou a perda desses registros compromete não apenas o legado de artistas e encenadores, mas também o aprofundamento das reflexões teóricas e técnicas no campo das artes do espetáculo. Ao trazer à tona essas questões, a pesquisa busca contribuir para a valorização dos aspectos técnicos envolvidos na criação cênica, como a iluminação, os trajes de cena, a cenografia e a sonoplastia, que muitas vezes são negligenciados no meio acadêmico. Desvendar a intrincada engenhosidade dos artefatos e dispositivos de iluminação de Fuller não é apenas uma forma de documentar a história da arte, mas uma contribuição valiosa para a formação de novos técnico-artistas, que podem ver na técnica não apenas uma função, mas uma poética. O desafio, assim, reside em produzir materiais que ultrapassem a mera instrução prática e funcionem como mapas conceituais ou guias para a exploração da expressividade, assegurando que a luz, ao mesmo tempo que

ilumina, também oculta, transforma e cria realidades na cena, reforçando sua posição como uma linguagem essencial em constante evolução. Ao trazer à tona essas questões, busco contribuir para a valorização dos aspectos técnicos envolvidos na criação cênica que muitas vezes são negligenciados em detrimento a outras abordagens cênicas. Dessa forma, a pesquisa também se propõe a fortalecer a presença dessas discussões no meio acadêmico, ampliando o escopo das investigações teatrais e reconhecendo a complexidade do fazer artístico como um todo.

Através da leitura da *Dança Serpentina* e da experiência do *Abismo*, a dissertação reafirma a importância de pensar a luz como linguagem visual e performativa, cuja inteligibilidade ultrapassa o campo da visibilidade. O que Fuller inaugurou não foi apenas uma nova estética da cena, mas um novo modo de pensar a relação entre corpo, tecnologia e imagem. Sua obra continua sendo campo de experimentação e inspiração, sobretudo para artistas e técnicos que buscam explorar o potencial expressivo dos dispositivos luminotécnicos. Neste sentido, a dissertação também contribui para o campo da formação técnica em iluminação cênica, ao propor um estudo que articula teoria, história e prática. O conhecimento sobre os mecanismos técnicos utilizados por Fuller, ainda que imprecisos ou indiretos, abre caminho para investigações que tratem a luz não apenas como função, mas como poética. O desafio está em produzir materiais que transcendam os manuais e operem como cartografias de linguagem.

A complexidade e a efemeridade da imagem teatral, conforme ressaltado por Tudella (2024), constituem um aspecto intrínseco e singular de sua natureza. A visualidade, nesse sentido, transcende a mera função técnica, configurando-se como uma expressão artística que reflete camadas culturais, históricas e a subjetividade do artista, estabelecendo uma conexão profunda e instigante com o espectador. Tudella (2024) argumenta que o estudo da visualidade cênica deve adotar uma perspectiva integradora, que contemple tanto os aspectos técnicos quanto os estéticos e poéticos, reconhecendo a complexidade e a riqueza multifacetada da experiência teatral. Nessa esteira, vislumbra-se um caminho futuro para esta pesquisa, que se desdobrará em um estudo especializado acerca do que se pode compreender como visualidade cênica. Pretende-se, assim, aprofundar o

conceito proposto por Tudella (2017; 2024), buscando uma aproximação e intersecção entre diferentes linguagens e elementos que a constituem. Tal abordagem visa aprofundar a compreensão de como a convergência desses elementos cria uma experiência cênica holística e imersiva.

Ao conectar a figura histórica de Loïe Fuller, o arcabouço teórico da visualidade cênica e a análise de um espetáculo contemporâneo, demonstra de forma robusta que a revolução de Fuller na iluminação cênica foi fundamental para a transição da *visibilidade* à *visualidade*, estabelecendo a luz e os trajes como linguagens autônomas, estruturais e performativas na encenação. O estudo da *Dança Serpentina* revela uma prática pioneira que, apesar dos desafios documentais, mobilizou a técnica para criar poéticas visuais sem precedentes. Essa abordagem conceitual e histórica encontra ressonância em produções atuais como *Abismo*, que, ao abraçar a intermedialidade e a luz ativa, atesta a permanência e a capacidade de reatualização do legado de Fuller na criação de visualidades cênicas impactantes e imersivas. A pesquisa, ao destacar a importância dos aspectos técnicos e a necessidade do seu registro, não apenas aprofunda a compreensão da obra de Fuller, mas também contribui para a reflexão sobre a luz como um elemento dinâmico que, ao mesmo tempo que ilumina, oculta, transforma e cria realidades na cena, reforçando sua posição como uma linguagem essencial em constante evolução.

A luz, em sua essência mais profunda, transcende a mera funcionalidade para se manifestar como uma escrita intrínseca ao ato cênico. Ela não se limita a revelar o que já existe, mas ativa e molda o espaço, delinea o corpo e estrutura o tempo, concebendo novas realidades visuais. Essa capacidade da luz de atuar como força criadora foi compreendida por artistas que, ao fusionar tecnologia e expressão, inauguraram uma forma de percepção do espetáculo. Esse legado de experimentação e inovação se estende até as produções contemporâneas, estabelecendo um elo vital entre as vanguardas históricas e a cena tecnopoética atual.

Dessa forma, a pesquisa no campo das visualidades cênicas não se encerra em descrições ou análises pontuais, mas lança fundamentos para investigações contínuas sobre a performatividade da luz, a dramaturgia inerente à imagem e a

capacidade dos trajes de atuarem como superfícies significantes do corpo cênico. Vislumbra-se, assim, a projeção de um legado estético e técnico que, longe de ser estático, permanece em constante reatualização, desafiando as categorias tradicionais da cena e convidando artistas, pesquisadores e técnicos a uma compreensão expandida da luz. Essa expansão a concebe não apenas como um meio para tornar visível, mas como um elemento que, simultaneamente, oculta, revela, transforma e cria, tecendo uma linguagem em ato, uma poesia em fluxo e um signo em dança.

REFERÊNCIAS

- APPIA, Adolphe. **A obra de arte viva e outros textos**. Seleção e Tradução: J. Guinsburg. Perspectiva: São Paulo, 2022.
- ARGAN. Giulio Carlo. **Arte Moderna**. Tradução: Federico Carotti & Denise Bottmann. Companhia das Letras: São Paulo, 1992.
- BABLET, Denis. A Luz no Teatro. In: JUNIOR, Redondo. (org. e trad). **O Teatro e a sua estética**. Segundo volume. Editora Arcádia, Lisboa, 1964.
- CAMARGO, Roberto Gil. **Função estética da luz**. Perspectiva: São Paulo, 2012.
- CAMARGO, Roberto Gill. Luz e cena: impactos e trocas. **Sala Preta**, São Paulo, 2015. DOI: [10.11606/issn.2238-3867.v15i2p106-116](https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v15i2p106-116). Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/107217>. Acesso em: 6 set. 2024.
- CAVRELL, Holly Elizabeth. **Dando corpo à história**. 2012. 278 p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1617776>. Acesso em: 5 out. 2023.
- CHRISTÓFARO, Bruna; GOMES, Jonas Estevão Ferreira; BALDIN, Pedro Methner. ABISMO: Espacio escénico y tecnologías multimedia. **EscenaUno**, Tandil (Argentina), 2023. DOI: [10.5281/zenodo.10076140](https://doi.org/10.5281/zenodo.10076140).
- CLÜVER, Claus. Intermidialidade. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, Belo Horizonte, p. 8–23, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/48493>. Acesso em: 29 jan. 2024.
- CURRENT, Richard Nelson; CURRENT, Marcia Ewing. **Loie Fuller, goddess of light**. Ed: Northeastern University Press: Boston, 1997.
- FANTINATI, Giovani Veras; CORRÊA, Antenor Ferreira. The visual induction of music through projection mapping. **DAT Journal**, [S. l.], v. 9, n. 4, p. 29–45, 2024. DOI: [10.29147/datjournal.v9i4.893](https://doi.org/10.29147/datjournal.v9i4.893). Disponível em: <https://datjournal.anhembibr/dat/article/view/893>. Acesso em: 28 ma. 2025.
- FULLER, Loie. **Quinze anos de minha vida**. Org: Mãe Paulo & Tales Frey. Trad: Fernando L. Costa. Inhumas: Performatus, 2020.
- GARELICK, Rhonda K. **Electric Salome: Loie Fuller's Performance of Modernism**. Ed Princeton University Press: Nova Jersey, 2007.
- GOMES, Jonas Estevão Ferreira. **Iluminação cênica e projeção de imagens: o uso de tecnologias para se compor o espaço cênico**. 2023. 36 f. Monografia (Graduação em Artes Cênicas) - Instituto de Filosofia, Arte e Cultura, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2023.

SILVA, Carmem Luci da Costa; OLIVEIRA, Giovane Fernandes; DIEDRICH, Marlete Sandra. A teoria da linguagem de Émile Benveniste: uma abertura para os estudos em aquisição da linguagem. **Fragmentum**, [S. l.], n. 56, p. 259–280, 2022. DOI: [10.5902/2179219447445](https://doi.org/10.5902/2179219447445).

LEITE, Marcelo Denny de Toledo. **Caleidoscópio digital: contribuições e renovações das tecnologias da imagem na cena contemporânea**. Tese (Doutorado em Teoria e Prática do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. DOI: [10.11606/T.27.2012.tde-21022013-153602](https://doi.org/10.11606/T.27.2012.tde-21022013-153602).

LUCIANI, Nadia Moroz. **Iluminação Cênica: A performatividade da luz como elo entre a cena e o espectador**. Tese (Doutorado) - Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020. DOI: [10.11606/T.27.2020.de-02032021-131705](https://doi.org/10.11606/T.27.2020.de-02032021-131705).

LUCIANI, Nadia Moroz. **Performatividade da luz: a iluminação cênica como elo entre a cena e o público**. Paranavaí: EDUNESPAR, 2024.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: Editora SENAC; São Paulo: UNESP, 2003.

MARCELINO, Danilo Lucas. **ARTE - TECNOLÓGICA: A CAPTAÇÃO DE MOVIMENTOS PARA INTERAÇÃO COM PROJEÇÕES MAPEADAS**. Resumos do 8º Seminário de Pesquisas em Andamento PPGAC/USP. São Paulo: PPGAC - ECA/USP, 2019.

MARCELINO, Danilo Lucas & OLIVEIRA, Aline Mendes de. O audiovisual na obra “Res[sus]citações e outras formas Desangue” do grupo Midiactors. **Reflexión Académica en Diseño y Comunicación**. Buenos Aires, 2019.

MATOSINHOS, Bruna Christófaru. **O chão em que o ator deve pisar: Espaço Cênico e Cenografia no Romeu & Julieta do Grupo Galpão**. Dissertação de Mestrado. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2007.

MATOSINHOS, Bruna Christófaru. **ENTRE O REAL E O SONHO: Criação interdisciplinar para o Espaço Cênico interativo**. Tese (Doutorado em Artes). Universidade de Lisboa, Lisboa, 2021.

McCARREN, Felicia. **Dance Pathologies: Performance, Poetics, Medicine**. Ed: Stanford University Press: Stanford, 1998.

MONTANHEIRO, Adriana Martinez. Entre Corpo, Dança e Figurino. **A Luz em Cena**, Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 1–16, 2022. DOI: [10.5965/27644669010120210201](https://doi.org/10.5965/27644669010120210201). Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/aluzemcena/article/view/19936>. Acesso em: 19 jul. 2024.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. LOIE FULLER – ARTISTA PRECURSORA DA CENA EXPANDIDA. **Repertório**, Salvador, n. 27, p. 137-145, 2016.

MOREIRA, Carina Maria Guimarães; NOSELLA, Berilo Luigi Deiró. Práticas laboratoriais e a história na cena: tecnologia e iluminação na cena épica de Piscator. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 37, p. 035–053, 2020. DOI: [10.5965/1414573101372020035](https://doi.org/10.5965/1414573101372020035). Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101372020035>. Acesso em: 26 maio. 2025.

MOTA, Márcio Hofmann. **Video mapping / projeção mapeada: espaços e imaginários deslocáveis**. 2014. 165 f., il. Dissertação (Mestrado em Artes)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

NATASHA Leite e a criação da luz para a dança “AISTHESIS - Corpos Translúcidos”. [S.l.: s.n.], 2020. 1 vídeo (131 min). Publicado pelo canal **da ideia a luz**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BzpB-mUm9bg&ab_channel=daideia%C3%A0luz. Acesso em: 17 jan. 2024.

OLIVEIRA, Letícia Mendes de. Tendências Contemporâneas Brasileiras: “Res[sus]citações e outras formas de sangue e “Ela veio para ficar”, do grupo Midiactors, da Universidade Federal de Ouro Preto. **Reflexión Académica en Diseño y Comunicación**. Buenos Aires, 2019.

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos**. Trad: Sérgio Sálvia. Editora Perspectiva. São Paulo, 1996).

PAVIS, Patrice. **A Encenação Contemporânea: origens, tendências, perspectivas**. Trad. Nanci Fernandes. Editora Perspectiva. São Paulo, 2010.

PEREIRA, Dalmir Rogério. **Alinhaves entre traje de cena e moda: Estudos a partir de Gabriel Villela e Ronaldo Fraga**. Dissertação (Mestrado em Artes). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

PERRUCHON, Veronique. **Blecaute: Luz e Teatralidade**. Trad: Nadia Moroz Luciani. Ed Appris: Curitiba, 2023.

PERRUCHON, Veronique. O Escuro no Teatro: da violência à ecosofia. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 37, p. 261–275, 2020. DOI: [10.5965/1414573101372020261](https://doi.org/10.5965/1414573101372020261). Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101372020261>. Acesso em: 10 set. 2024.

RODRIGUES, Cristiano Cezarino. **O espaço do jogo: Cenografia e arquitetura na cidade**. Ed. INCIPIT, Belo Horizonte, 2024. Disponível em: <https://www.editoraufmg.com.br/#/pages/ebook/1044>. Acesso em 07 mar. 2025.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral, 1880-1890**. Jorge Zahar: Rio de Janeiro, 1998.

RUBIÃO, Murilo. **Obra completa: Edição do centenário**. Ed Companhia das Letras: São Paulo, 2016.

SCOPACASA, Vicente A. Introdução à tecnologia de LED. **LA_PRO**. [s.l.], 2004. Disponível em: https://lumearquitetura.com.br/pdf/LA_Pro1/02%20-%20pro_leds_Vis%C3%A3o_Geral.pdf. Acesso em: 04 nov. 2024.

SIMÕES, Cibele Forjaz. A eletricidade entra em cena. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 31, p. 063–077, 2018. DOI: 10.5965/1414573101312018063. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101312018063>. Acesso em: 9 set. 2024.

SIMÕES, Cibele Forjaz. **À luz da linguagem. A iluminação cênica: de instrumento da visibilidade à "Scriptura do visível"**. Tese (Doutorado em Teoria e Prática do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. DOI: [10.11606/T.27.2013.tde-18112013-155400](https://doi.org/10.11606/T.27.2013.tde-18112013-155400).

SIMÕES, Cibele Forjaz. **À luz da linguagem: a iluminação cênica: de instrumento da visibilidade à "Scriptura do visível" (Primeiro recorte : do fogo à revolução teatral)**. Dissertação (Mestrado) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

SOARES, Leonidas Garcia. Loïe Fuller e Robert Wilson: a luz como elemento de transformação da aparência do intérprete em espetáculos ao vivo. **A Luz em Cena: Revista de Pedagogias e Poéticas Cenográficas**, Florianópolis, v. 3, n. 5, p. 1–26, 2023. DOI: [10.5965/27644669030520230206](https://doi.org/10.5965/27644669030520230206). Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/aluzemcena/article/view/23563>. Acesso em: 13 maio. 2025.

THE ARABIAN nights; or, Aladdin's Wonderful Lamp. **The Era**. Londres, 01 out. 1887. Disponível em: <https://www.newspapers.com/article/the-era/139976193/>. Acesso em: 28 ago. 2024.

THE SKIRT dance. **Scientific American**. Nova Iorque, 20 jun. 1896. Disponível em: <https://www.scientificamerican.com/article/the-skirt-dance/>. Acesso em 23 ago. 2024.

TOLGYESI, Gabriel Fernandez. **Sobre Loïe Fuller e danças serpentinadas: histórias, citações e reativações**. Dissertação (Mestrado em Teatro, Dança e Performance). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2020. DOI: [10.47749/T/UNICAMP.2020.1157462](https://doi.org/10.47749/T/UNICAMP.2020.1157462).

TUDELLA, Eduardo. **A luz na gênese do espetáculo**. Salvador: EDUFBA, 2017.

TUDELLA, Eduardo. Visibilidade e Espetáculo: abordagens e conexões históricas. **Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 51, jul. 2024. DOI: 10.5965/1414573102512024e0207.

TURBIANI, Francisco Moreira. **A luz em processo: um mergulho na criação de Guilherme Bonfanti na Trilogia Bíblica do Teatro da Vertigem**. Dissertação (Mestrado em Teoria e Prática do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. DOI: [10.11606/D.27.2021.tde-24082021-212258](https://doi.org/10.11606/D.27.2021.tde-24082021-212258).

VALE, Simone do. Pequena história da radiografia. **Contemporânea**, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/contemporanea/article/view/311>. Acesso em 26 ago. 2024.

VIANA, Fausto Roberto Poço. **Fontes documentais para o estudo da história da moda e da indumentária: o caso James Laver e novas perspectivas**. 2015. Dissertação (Mestrado em Têxtil e Moda) - Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. doi:10.11606/D.100.2016.tde-16122015-125257.

APÊNDICES

APÊNDICE I: Relato de Jonas Estevão sobre o espetáculo *Abismo*

Jonas Estevão

Abismo foi um processo de altos e baixos. O que partiu de uma proposição da performance *Rainbow*, desenvolvida em 2019, tomou uma nova proporção com proposições e ideias desenvolvidas pela dramaturgia de Pedro Methner e Jessica Egoshi. A vida monótona, sem cor e esperança, de um Funcionário Público se depara com um mundo de luz, de música e dança.

O processo que se iniciou em meados de abril teve sua primeira concepção pensada para o do Horto dos Contos. Mais de um mês se passou e o espaço já não estava mais disponível, o que gerou a necessidade de procurar outro ambiente para abrigar o espetáculo. O espaço escolhido foi o Museu da Escola de Minas da UFOP.

Ao delimitar o espaço, começamos também a definir algumas escolhas de um mapa inicial de iluminação e uma primeira ideia de onde poderia ser projetado os vídeos no espaço. A princípio, queríamos ter projetado nas paredes laterais e na escada do Museu. Contudo, pela grande área de cobertura, nível de detalhamento da estrutura arquitetônica e indisponibilidade de equipamentos, tivemos que optar por apenas projetar na parede esquerda do espaço.

Houveram também alguns problemas técnicos que nos forçaram a escolher apenas uma parte da parede esquerda. O aparelho “Matrox”, que faria a união de três projetores para formar uma única tela, não funcionou no dia dos ensaios e da apresentação. Então, o que era para ser uma tela gigante de projeção virou uma janela banhando pouco menos da metade do espaço previamente delimitado.

Foram feitos alguns testes de vídeos para serem projetados no momento da dança da *Bailarina*, mas ao ser realizado o teste desses vídeos no espaço com a cena, a união das luzes com o corpo e tecido do vestido da atriz eram mais interessantes que a união destes elementos com o vídeo. Com isso, preferimos não os usar.

A luz em Abismo se deu na criação de dois ambientes: um mais naturalista, para a cena do escritório, com lâmpadas de filamento no teto do espaço e em abajures nas mesas dos funcionários, até o momento em que houvesse uma quebra de um dos personagens e refletores cênicos halógenos fossem acesos, para dar uma ambientação mais teatral, para representar a quebra com a ação cotidiana; o segundo ambiente, o ambiente do sonho, do irreal foi criado com refletores de led para haver a possibilidade de maior manuseamento de cores, ambientações e atmosferas.

A segunda ambientação se deu na criação de, em sua primeira parte, um corredor âmbar que o *Ex-Funcionário* percorreria até chegar na projeção do arco-íris em movimento, este movimento se dava através das movimentações do ator, captadas pelo Kinect, previamente gravadas. Após a interação com essa projeção ocorre a aparição da dançarina, momento no qual há uma grande explosão de cores, texturas e atmosferas.

Com a cena da *Bailarina*, buscamos inspiração Loïe Fuller em *Danse Serpentine*, dança realizada no final do século XIX. Com um vestido em camadas, com longas mangas e um tecido que possibilita movimento e absorção de luz foi possível criar um novo universo de relação material e física da luz, possibilitando uma criação de iluminação muito mais rica e aprofundada.

APÊNDICE II: Rider e roteiro de luz do espetáculo *Abismo***● RIDER DE ILUMINAÇÃO E PROJEÇÃO**

8 lâmpadas de filamento 220v

8 lâmpadas de filamento 110v

2 PAR 36

2 tripés

1 PC

1 Mini Dimmer

24 Refletor LED RGBWA+UV

5 Refletor LED RGBWA

1 Splitter DMX

1 mesa de controle DMX

30 cabos Xlr de 2 metros

10 cabos Xlr 5 metros

50 extensões de tamanhos diversos

5 filtros de linha com 6 entradas

1 projetor 6000 lumens

1 tripé para projetor

1 cabo HDMI 20 metros

- **ROTEIRO DE ILUMINAÇÃO:**

- 1 e 2 acesas no início da peça.
- 3 acende quando o *Ex-Funcionário* vai à frente da mesa.
- 4 acende quando toca o sino. 1 e 3 apagam.
- 2 apaga ao segundo toque do sino (*Chefe* e *Ex-Funcionário* apagam em suas mesas).
- 13 acende em (0,0,0,0,255,0) em 50%, 4 apaga quando *Ex-Funcionário* chegar ao limite do escritório
- 11 acende em (0,0,0,0,255,0) em 50%, antes do *Ex-Funcionário* se aproximar do limite da luz no espaço.
- 10 acende em (0,0,0,0,255,0) em 50%, antes do *Ex-Funcionário* se aproximar do limite da luz no espaço, 13 apaga.
- 7 acende em (0,0,0,0,255,0) em 50%, antes do *Ex-Funcionário* se aproximar do limite da luz no espaço, 11 apaga, após um breve tempo, 10 apaga.
- Quando o *Ex-Funcionário* olhar para trás, no alto, 28 acende em (255,153,0,0,0,0).
- Quando *Bailarina* começa a se movimentar, suavemente 28 passa para (255,44,0,0,0,0).
- À medida que *Bailarina* se movimenta pelo espaço, as luzes acendem e acompanhando sua movimentação. 29 em (255,3,200,0,0,0); 27 em (255,3,200,0,0,0); 26 em (3,255,112,0,0,0) 25 em (255,99,3,0,0,0); 29 em (255,153,0,0,0,0);
- Quando *Bailarina* chegar na escada: 5, 22, 23 e 24 ascendem em (255,0,0,0,0,255); 7 acende em (0,0,0,0,255,0) em 50%. 28, 29, 27, 26, 25 apagam.
- Quando *Bailarina* começar a correr, acender 21 e 6 em (3,255,112,0,0,0); 20 e 7 em (7,3,255,0,0,0); 19 e 8 em (3,255,112,0,0,0); 18 e 9 em (3,255,112,0,0,0); 17 e 10 (255,0,0,0,0,255); 16 e 11 (7,3,255,0,0,0); 15 e 12 em (0,0,255,0,0,255); 14 e 13 em (3,255,112,0,0,255); apagar 5, 22, 23 e 24 ao mesmo tempo.

- Ao tempo que Ex-Funcionário e Bailarina chegarem ao outro lado, apagar 21, 6, 20, 7, 19, 8, 18, 9, 16 e 11.
- Quando *Bailarina* voltar para escada ascender 21 e 6 em (3,255,112,0,0,0); 20 e 7 em (7,3,255,0,0,0); 19 e 8 em (3,255,112,0,0,0); 18 e 9 em (3,255,112,0,0,0); 17 e 10 (255,0,0,0,0,255); 16 e 11 (7,3,255,0,0,0); 15 e 12 em (0,0,255,0,0,255); 14 e 13 em (3,255,112,0,0,255); 5, 22, 23 e 24 acendem em (255,0,0,0,0,255).
- 5, 22, 23, 24 permanecem acesas por um breve tempo até o Ex-Funcionário começar o monólogo.
- Quando *Ex-Funcionário* começar o monólogo, 23 e 24 apagam, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 acendem em (0,0,0,255,0,0)
- Quando *Ex-Funcionário* dizer “Se eu olhar muito tempo para o Abismo, o Abismo olhará de volta para mim”, acender, lentamente, 21 e 6 em (3,255,112,0,0,0); 20 e 7 em (7,3,255,0,0,0); 19 e 8 em (3,255,112,0,0,0); 18 e 9 em (3,255,112,0,0,0); 17 e 10 (255,0,0,0,0,255); 16 e 11 (7,3,255,0,0,0); 15 e 12 em (0,0,255,0,0,255); 14 e 13 em (3,255,112,0,0,255).
- Somente após todas estarem acesas é que o branco deve ser apagado, também lentamente.
- Quando começar o áudio do *Chefe* falando “Bom dia” trocar 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 e 24 para (0,0,0,0,255,0).
- Blecaute, lento, quando o *Ex-Funcionário* fala “Antes eu posso” pela segunda vez.

ANEXOS

ANEXO I: Patente *Dança Serpentina*

QUADRO I

- Cena no escuro. Música de valsa.
- A dançarina entra, invisível pela escuridão, e fica no fundo do palco, no centro.
- Luzes subitamente projetadas dos cantos direito e esquerdo da dançarina, que segue ao centro.
- Figura: vestido balança acima da cabeça de frente para trás e de trás para frente.
- Depois dessa figura, a dança começa, a dançarina ainda segurando o vestido acima da cabeça. Com uma valsa lenta e escorregadia, ela se move para o canto direito do palco, as duas luzes ao seu redor a cercam como um medalhão. Então, no ritmo, com um movimento das costas e várias voltas, ela volta ao centro. Então repete o mesmo movimento no canto esquerdo e de volta ao centro. Então, com um movimento envolvente de um lado para o outro, ela dança indo do centro do palco para o proscênio. Então, girando, ela volta novamente ao centro. (Todo esse tempo, o vestido foi mantido para o alto, acima da cabeça e das costas, como na figura no início.)
- Ela faz duas voltas, baixando o vestido que é recolocado no lugar graças a duas piruetas. Ela pega o vestido de cada lado, vira o corpo da direita para a esquerda e, inclinando o vestido, baixo na frente e alto na parte de trás, forma um guarda-chuva acima da cabeça, primeiro com um lado do vestido, depois com o outro. (Esse movimento pode ser chamado de movimento do guardachuva e produz um belo efeito cênico.)
- A dançarina fica no centro do palco, pega a saia de cada lado na parte inferior, a levanta e, movendo as mãos da direita para a esquerda, imita a forma de uma espiral dançando em direção ao proscênio. Quando ela alcança a boca de cena, muda imediatamente de movimento com os braços e, mantendo o mesmo passo, faz um gesto redondo e amplo que dá ao vestido a forma de uma grande flor, as pétalas sendo o vestido em movimento. Então, com pequenas rodadas desenhadas para

trás (a saia levantada de cada lado), envolvendo o vestido nos dois braços, ela coloca um joelho no chão, segurando o vestido atrás da cabeça para criar um plano de fundo. (Esta figura é o fim de uma imagem cheia de graça para esta primeira cena.)

- Pausa. As luzes se apagam. Escuridão. As luzes se acendem e a dançarina se sai. (Fim do primeiro quadro.)

QUADRO II

- Cena no escuro. Música de valsa. Luz projetada como no primeiro quadro da dançarina que está no centro do palco, de pé no fundo.

- A dançarina levanta o vestido dos dois lados, envolve-o em cada braço até que seja mantido plano na testa, pés são claramente visíveis. Um passo de dança segue, após o qual a saia é desenrolada, levantando-a e soltando-a na parte de trás. A dançarina avança em direção ao proscênio, levantando e abaixando o vestido nas laterais para representar a abertura e o fechamento de uma flor gigantesca. Depois de alcançar a boca de cena, ela vira as costas para a plateia enquanto as luzes mudam de cor.

- Então, girando da direita para a esquerda e inclinando-se a cada giro, bem como manipulando o vestido da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, enquanto ela gira o corpo a cada passo, a dançarina forma um lírio gigantesco. Continuando, ela dança para o fundo do palco, no centro, vira-se, encara a plateia e depois levanta o vestido no topo da esquerda para a direita e para trás. Com um movimento para cima, inclinando o corpo entre cada meia volta, a dançarina forma uma rosa que se espalha. Ela dança indo para proscênio, depois volta para o fundo do palco. Finalmente, com vários volteados, ela chega ao centro, imóvel por um instante, segurando o vestido de cada lado ao alto.

- Então, por um movimento na frente, de dentro para fora, a dançarina faz com o vestido volteios ou ondas como vemos à beira-mar. Ela faz isso enquanto avança dançando. Então, ela acelera e amplifica o movimento dançando para trás na cena, ao centro. Finalmente, ela vem correndo rapidamente, vira-se e, segurando o vestido na frente, levantando-o, ela se inclina para trás para que seu rosto possa ser visto

claramente pelo público, com o vestido como pano de fundo. (Esta pintura inteira representa uma figura surpreendente e inventiva.)

- Pausa. As luzes se apagam. As luzes se acendem e a dançarina se sai. (Fim do segundo quadro.)

QUADRO III

- Cena no escuro. Música.

- Luz projetada como no segundo movimento. Dançarina posicionada no centro. Vestido levantado de cada lado. Uma pausa por um momento. As luzes se apagam.

- A luz acende nos ângulos direito e esquerdo, produzindo um jato de luz que atravessa o fundo do palco. A dançarina fica bem em frente à luz, ela balança o vestido sobre os braços, levanta-os no ar como se sua silhueta estivesse no centro de uma teia de aranha. Esse quadro pode ser chamado de movimento da aranha ou dança transparente. Ela dança para a direita, depois para a esquerda e finalmente no centro do palco, em frente à luz, segurando o vestido da mesma maneira. Então, recuando, ela dança no raio de luz, empunhando o vestido, inclinando-se muito baixo para a direita e para a esquerda, dando duas voltas quando a luz de fundo para em favor da luz da frente.

- A dançarina levanta o vestido no ar de cada lado e passa pelo palco, como se estivesse imitando uma borboleta enorme. Após esse movimento, em que ela termina de pé, no fundo do palco, no centro, a dançarina dá as costas para a plateia. Ela se inclina para trás, olha para a plateia e depois se levanta, girando e jogando o vestido para a frente, de modo a formar círculos que sobem e descem escondendo a dançarina. Finalmente dançando da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, girando e agitando o vestido aqui e ali, ela mergulha no palco. O vestido imediatamente cai sobre ela, escondendo-a completamente.

- Pausa do vestido com a dançarina aparentemente desaparecida. As luzes se apagam. As lâmpadas acendem. A dançarina sai. (Fim). (Lista, 1994, p.94-97 *apud* Tolgyesi, 2020, p.35-37).

ANEXO II: Relato De Bernardo Silva sobre o espetáculo *Abismo*

Bernardo Silva

A composição da sonoplastia foi um processo no qual a equipe a direcionou como uma prolongação psíquica das personagens e, por conseguinte, o ambiente neles inseridos. Em momentos iniciais do espetáculo, utilizamos do dinamismo sonoro proveniente de objetos que se encontram em escritórios, como carimbos e toques de telefones. Com sua intenção ritmada proposta pela evolução das batidas dos carimbos, a ambientação se torna uma paisagem sonora, composta pela justaposição de batidas, digitações, toques, ruídos e sons nasais.

A segunda parte, em termos gerais, serviu de transição para o clímax. Logo, a enorme discrepância entre as propostas cênicas refletiu sonoramente no intuito de demarcação a momentos introdutórios de elementos. Por isso optamos por alterar a frequência sonora de um toque de sino e defini-lo como um “chamado” para cada alteração rítmica das cenas. Grande parte do segundo momento foi definida pelas badaladas, e depois junto a suaves acordes de teclado, as tecnologias de interatividade foram introduzidas ao espetáculo.

Devido à nova atmosfera apresentada, a sonoplastia deixa serem elementos sonoros em justaposição e cooperação e torna-se uma música dividida entre três momentos. Com uma dança entre a personagem e uma bailarina de base, a música complementa os movimentos e intenções cênicas. Sua crescente rítmica e melódica reproduz traços semelhantes à terceira parte de “Pássaro de Fogo”, sinfonia composta por Igor Stravinsky. Portanto, assim como em narrativa, a música obteve três divisões atmosféricas, também divididas pelo sino antes mencionado.

Após este ato performático, a música é substituída por aspectos potencialmente sonoros. Junto às falas da personagem em cena, os elementos do escritório retornam, e com um volume e frequência mais baixa, porém na mesma faixa, uma repetição de um acorde melancólico acompanha a rítmica cíclica e formal. O espetáculo se encerra com a interação entre a personagem e um áudio gravado e editado. Nele, a voz de um dos atores foi gravada com uma entonação de ritmo dialógico.

ANEXO III: Relato de Clara Schaefer sobre o espetáculo *Abismo*

Clara Schaefer

O espetáculo *Abismo* foi apresentado no festival de inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade, no dia 16 de julho de 2022. Contou com figurinos inspirados na década de 30. A vestimenta dos personagens presentes no ambiente do escritório, eram compostos por: Camisa social branca, terno, calça e sapato social. Durante o decorrer do espetáculo é introduzido a personagem da *Bailarina*, interpretada pela atriz Mayara Schuab Andrade.

O figurino da *Bailarina* foi desenvolvido para que pudesse ter um movimento leve e contínuo. Foram feitos testes com alguns tipos de tecido ao vento, para que pudéssemos analisar qual seria mais apropriado para atingirmos o objetivo proposto. O que mais se adequou à proposta, foi o tecido *Helanca Light* na cor branca. Foi utilizado em torno de 6 metros de tecido.

O croqui foi desenvolvido a partir de inspirações nas performances *Serpentine dance* da dançarina Loïe Fuller, em que o seu figurino se constituía em uma espécie de túnica branca, que com um pedaço de cano em cada mão se transformava em asas. O figurino por ser da cor branca, a sua cor se modifica em função das luzes utilizadas em cena.

O figurino foi dividido em três partes, para que pudesse ter o máximo de movimentos possível. Uma saia bailarina godê midi por baixo, logo em cima da saia se é colocado um vestido longo com alças finas. A parte final é composta por uma túnica de gola alta, com as laterais alongadas e costuradas para que com um cano de pvc em cada mão, se tivesse o efeito de asas que desejávamos.

Este processo de construção e costura do figurino foi um tanto desafiador, pois se necessita de um conhecimento de costura mais elevado. Porém o resultado final do figurino ficou como desejávamos.

ANEXO IV: Relato de Jéssica Egoshi sobre o espetáculo *Abismo*

Jéssica Egoshi

Meu nome é Jéssica Egoshi, fui uma das responsáveis pela direção e a coreografia do Espetáculo *Abismo*. O trabalho foi muito gratificante, na qual pude observar a minha evolução como artista nesses anos dentro do projeto e da graduação.

Ficar responsável pela direção me ofereceu uma oportunidade única de amadurecimento. Foi muito emocionante acompanhar o processo de construção de cada uma das áreas técnicas- como figurino, cenografia, sonoplastia e iluminação- e presenciar o entrelaçar dessas áreas para a construção de uma encenação.

Foi incrível trabalhar com os atores Pedro e Mayara, dentro da coreografia. Foi um desafio muito interessante construir uma coreografia do zero em conjunto com os atores que não possuíam uma formação em dança. Assim, poder trabalhar com junção entre as suas referências e experiências com a dança no dia a dia e o trabalho corporal realizada nos ensaios com base em dança moderna, contemporânea e inspirados nos trabalhos de Loïe Fuller, tornou o processo muito gostoso de acompanhar, onde era nítido a evolução dos atores-dançarinos a cada ensaio.

Entretanto, não tivemos apenas pontos positivos. Entre as dificuldades que apareceram durante o projeto, tivemos problemas técnicos e narrativos que poderiam ter sido evitados se eu tivesse me atentado e incluído no cronograma mais períodos de testes de equipamentos e de construção da narrativa com as projeções de imagens e Videomapping. Acredito que essa experiência faz parte dos desafios de trabalhar com as multimídias em conjunto com os corpos dos atores/performers.

ANEXO V: Relato de Mayara Schuab Andrade sobre o espetáculo *Abismo*

Mayara Schuab Andrade⁵²

Abismo

Inspirados pela eterna insatisfação humana, *Abismo* nos lembra que o mundo é também feito de luz e magia, para além da burocracia e do tédio do cotidiano. Uma reflexão sobre como o ser humano reage ao ambiente burocrático, com a imaginação e a criatividade, e até que ponto estas são necessárias, compreendidas ou mesmo suportáveis.

Abismo é um Espetáculo multimídia que, foi apresentado no Festival de Inverno de Ouro Preto, no dia dezesseis de julho de dois mil e vinte dois, às dezenove horas, tendo como ficha técnica : BRUNA CHRISTÓFARO com, Criação Cênica, Direção de Arte e Instalação Interativa. JÉSSICA EGOSHI em, Direção, Dramaturgia e Videomapping, JONAS ESTEVÃO atuando em, Direção, Iluminação, Vídeos e Videomapping, MARCOS MATTURRO com produção de, Músicas Originais, MAYARA SCHUAB ANDRADE em Atuação (*Bailarina*), Produção e Produção de Cenografia e Figurinos, PEDRO METHNER prestando Dramaturgia, Atuação (*Ex-Funcionário*) e Vídeos, WELLTRICK SCHNEIDER exercendo Atuação (*Chefe*) e Sonoplastia, BERNARDO SILVA em Sonoplastia, CLARA SCHAEFER com, Figurinos e JÚLIO MOURÃO em Atuação (*Colega de Repartição*)

⁵² Mayara Schuab Andrade é Bacharela em Interpretação pelo curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP) em 2023. Em seu trabalho de conclusão de curso, estudou os desdobramentos teóricos e práticos do trabalho de Dorys Calvert (2014) a respeito da relação entre o teatro e a neurociência das emoções, na busca da constituição de personagem. Durante a sua graduação, participou por dois anos do Projeto de Extensão Cia de Gente, na qual estudou a Técnica de Clown e neste processo de investigação, deu vida a sua palhaça, Couve-Flor. Durante a sua participação na Cia da Gente, Mayara também teve a oportunidade de investigar a respeito de práticas artísticas inclusivas sociais e sobre possibilidades de diálogo artístico com Pessoas com Deficiência. Fez parte do projeto de extensão "MIDIATORS - Arte, Tecnologia e Experiências de Interatividade" na UFOP, ingressou no projeto em 2020 e participou como voluntário até 2022, sob orientação da Professora Doutora Bruna Christófar. Recentemente, como atriz, integrou o elenco e produção de dramaturgia do espetáculo *Meu Vazio em ti completa* (2022), dirigido por Jéssica Egoshi; da produção de teatro multimídia *Abismo* (2022), dirigido por Bruna Christófar e da produção *Vanilla* (2022), também dirigida por Jéssica Egoshi. Antes da pandemia, a atriz estrelou a produção *Quem é? Sônia*, uma livre adaptação do texto *Valsa Número 6*, de Nelson Rodrigues, dirigida por Daniel Magalhães. Como diretora, Mayara assinou a direção do espetáculo *Solness, O Construtor* (2019), uma livre adaptação da obra de Henrik Ibsen. Mayara Schuab ingressou na Cômica Cia de Teatro no início de 2023, como substituta da atriz Yohaine Rocha na comédia shakespeariana, *Sonho de uma Noite de Verão*, interpretando as personagens Helena e Mariposa. E-mail: amayaraschuab@gmail.com

De acordo com a função que me foi destinada e executada, relatarei sobre, começando por:

Relato de Atuação (*Bailarina*)

A princípio a ideia de atuar como bailarina me assustou ao mesmo passo que me deixou eufórica para desempenhar tal papel, eu sempre fui apreciadora da dança, porém nunca havia dançado em qualquer trabalho, seja acadêmico ou não.

Descobri a princípio o quão pouco preparado estava o meu corpo para executar tal proposta de dança, inspirada no estilo da dançarina americana Loïe Fuller. Eu não possuía apoio de base nos pés, estava em constante desequilíbrio, a Diretora Jéssica Egoshi trouxe para a coreografia diversas referências e exercícios para encaminhar a minha problemática, inclusive exercícios para o fortalecimento da panturrilha e outros que, juntos, me capacitou para fazer com os pés uma meia ponta de bailarina, e assim, eu saí do desequilíbrio para o voar com os pés no chão.

Confesso que me frustrei algumas vezes, eu estava com medo de não conseguir formar uma determinada coreografia, já que, até determinado ponto do processo, não tínhamos a música destinada à bailarina, mas, com o decorrer do trabalho, ensaios, preparação corporal e dedicação, os resultados foram sendo apresentados e apreciados. Nesse processo, eu tive: liberdade criativa na coreografia, dedicação à limpeza e construção do figurino de bailarina, apreciação e amor pela música que dancei, acolhimento de todos ao meu redor, e se essa dança fosse o primeiro pedaço de bolo, já que, é o meu primeiro trabalho de dança, eu dedicaria à prestigiosa Diretora citada acima.

Com esse trabalho eu descobri que eu amo sentir e transmitir algo pelo viés da dança, e estou cada vez mais interessada nesse corpo que dança e, é claro que, há muito o que se aperfeiçoar, sempre, porém me sinto feliz em ser a pessoa que não sabia por onde começar a dançar, e ter terminado dançando. Os pés e braços que antes doíam com o grande esforço do corpo se modificaram, hoje, quando chego em casa de um dia cansativo, danço, isso me dá prazer, me descansa. Ao sair de cena no dia da apresentação de Abismo, eu declarei a quem quisesse ouvir que, aquilo era o que eu gostaria de fazer pelo resto de minha vida.

Relato de Produção, Produção de Cenografia e Figurino

Inseri os processos em um mesmo tópico porque, de certa forma, essas funções se misturam e se completam no espetáculo *Abismo*.

Eu tive um pouco de dificuldade pela questão de ser muitas funções para uma só pessoa, porém foi uma experiência que me agregou muito e positivamente.

O que mais me contemplou e me animou e até, assustou foi, o acolhimento que eu tive como produção de cenografia, por exemplo eu fui procurar materiais cênicos para o *Abismo*, como armário, máquina de escrever, telefones, materiais que não se tem disponível no departamento de artes cênicas, por isso procurei no setor de patrimônio da UFOP para empréstimo desses materiais. e fui muito bem acolhida. Todas as demandas que eu levei para eles, foram supridas, e além disso, eles ofereceram transporte para levar e buscar esses materiais, contei com uma boa vontade infinita deles, e a eles, ao setor eu agradeço de coração.

Como produção de figurinos para o escritório, tínhamos a intenção de economizar recursos então, procurei esses figurinos em brechós, e novamente, as pessoas desse brechó onde adquirimos o figurino para o *Abismo*, foram muito acolhedoras com a minha pessoa inclusive, emprestaram o figurino para que os atores levassem para o departamento de artes cênicas e lá fizessem a prova de roupa, e depois, as que não servirem devolvê-las. Houve uma troca de confiança muito grande.

E com os figurinos da cena do escritório em mãos, compus juntamente com as demais pessoas, a caracterização de cada personagem. Muitos materiais cênicos usados no espetáculo *Abismo* foram doações, como por exemplo: carimbos, e papéis de arquivos, todos doados por vários setores da UFOP. Então, apesar de ter sido um trabalho árduo pois demandava muito tempo e burocracia, eu me senti acolhida e contemplada, e isso com certeza fez o meu trabalho prosperar e possibilitou que eu seguisse motivada com essas funções até o fim do processo.

Havia várias outras funções, e pontas soltas aqui e ali que, como produção eu tentei ajustar algo que precisava para a cena e procurei dar o meu melhor, com

certeza tenho muito a que aperfeiçoar porém estou feliz com o meu trabalho em produção, produção de cenografia e figurino pois, fiz de coração tanto que, esse trabalho me agregou muitíssimo, uma experiência inestimável sem dúvidas.

ANEXO VI: Relato de Pedro Methner sobre o espetáculo *Abismo*

Pedro Methner

Introdução

A escrita deste relato circunscreve o processo de criação, montagem e execução do espetáculo multimídia *Abismo* – no que diz respeito à dramaturgia, design de vídeos e interpretação, inserido dentro da programação do Festival de Inverno de Ouro Preto, no dia 16 de julho de 2022, realizado pelo projeto de extensão do Departamento de Artes Cênicas (DEART) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), “Midiactors: Arte, tecnologia e Experiências de interatividade”, com apoio cultural da Pró-reitoria de Extensão e Cultura (PROEX).

Abismo, insere-se na proposta de atividades do projeto de extensão já mencionado, para o primeiro semestre do ano de 2022, onde – enquanto grupo – procuramos investigar, experimentar e pesquisar práticas contemporâneas de encenação que adentrassem ao escopo da pesquisa do projeto. Dessa maneira, atravessados pelo conto de Murilo Rubião, “O ex-mágico da taberna minhota”, procuramos encontrar aspectos do texto que pudessem fazer ressoar referências imagéticas em cena, tais como: o funcionalismo público, a reflexão sobre si, o *biopoder* (Pelbart, 2007) sobre os corpos, a loucura e a magia. Confluindo, assim, dramaturgia, direção, cenografia, sonoplastia, interpretação, iluminação e videomapping, em torno dessa temática levantada.

Relatos sobre a construção dramática

Como já mencionado anteriormente neste texto, a matriz principal de criação cênica foi o atravessamento e a afetação partindo do conto de Rubião. Com isso, a escrita dramática teve como principal foco, procurar ressaltar as dicotomias presentes entre real e fantasia, clausura e liberdade e razão e loucura.

Partindo de Friedrich Wilhelm Nietzsche, em um de seus mais célebres aforismos, o 146, presente no livro “Além do bem e do mal: ou prelúdio de uma filosofia do futuro” (1992), utilizamos como matriz imagética à escrita dramática, a figura do *abismo* como metáfora à reflexão sobre si, em relação com o mundo e suas potências. Essa metonímia presente na escrita do filósofo alemão,

direciona-nos a uma profunda reflexão existencial: “Quem deve enfrentar monstros deve permanecer atento para não se tornar também um monstro. Se olhares demasiado tempo dentro de um abismo, o abismo acabará por olhar dentro de ti” (Nietzsche, 1992, p.89).

Dialogando com aspectos da obra nietzschiana, procuramos encontrar em Clarice Lispector, elementos que coadunassem com essa perspectiva de um “olhar interior” para si mesmo. Onde, características como: a rotina, a epifania, a subjetividade do indivíduo e o aspecto niilista envolvido em sua existência, estivessem presentes.

O conto *Amor* (Lispector, 1998), traz como protagonista, Ana: mulher, dona de casa, esposa e mãe. A qual se preocupa em zelar pelo seu lar e família, ocupando-se na maioria das horas durante o dia, exceto quando está na “hora perigosa”.

No meio da tarde, com a casa vazia e todas as coisas em ordem, a personagem finalmente possuía o poder – e o perigo – de refletir sobre ela mesma. E em uma dessas horas, ao se deparar com a visão de um homem cego mascarando chiclete enquanto voltava de suas compras dentro de um bonde, Ana imerge em uma grande epifania, fazendo-a refletir sobre sua existência, o mundo que a cerca e a bondade das pessoas.

Utilizadas essas referências como motes principais da escrita, a criação dramatúrgica então se preocupou em trazer imagens e signos que remetessem a esse aspecto de monotonia, enclausuramento do livre pensamento e a posterior quebra da rotina, com a possibilidade de sonhar, imaginar, refletir e reencontrar-se com seu próprio eu.

Assim, em *Abismo*, foram criadas 4 personagens que pudessem representar e estabelecer duas fases distintas na vida do protagonista. Essas são: o *Ex-funcionário* (referência ao ex-mágico de Murilo Rubião), *Colega de repartição*, *Chefe* e *Bailarina*. Onde os três primeiros, estariam presentes, inicialmente, em um escritório de uma repartição pública preenchendo formulários, carimbando documentos e datilografando. Com os ruídos típicos de um ambiente de trabalho, a cena evolui de uma conversa entre o Chefe e o *Ex-funcionário* – o qual se mostrou

indisposto a terminar suas tarefas até às 18 horas da tarde, ao relato do *Colega de Repartição* sobre o seu companheiro de mesa; finalizando no ápice das ações, onde o protagonista, repleto de trabalho, pastas, formulários, rompe com as partituras de movimento criadas e adentra a um mundo próprio, criado por sua alucinação.

Ao abandonar a repetição de gestos, o movimento cotidiano e a clausura propiciados pelo seu trabalho, se depara com a figura de um arco-íris que o faz lembrar de ser possível controlar seus sonhos e sua imaginação. Elementos esses, ressaltados pela posterior aparição de uma bailarina, que com suas vestes e coreografia, estabelece uma relação concreta entre a realidade do *Ex-funcionário* e sua abstração.

A dramaturgia culmina no monólogo final da personagem, relatando suas inquietações provenientes da fala de seu chefe, assim como o quadro geral de seu estado existencial, propondo imagens fantasiosas e filosóficas sobre o porquê de não conseguir realizar seus afazeres até o final daquela tarde.

Entre razão e desrazão, sonho e realidade, clausuras existenciais e reflexões sobre o sistema em que estamos inseridos; a escrita de “Abismo”, se mostrou um norte para um desenvolvimento e aprofundamento futuro sobre as questões que envolveram o espetáculo. A tarefa de confluir elementos textuais, referências imagéticas\filosóficas e as possibilidades tecnológicas em cena, não foi fácil, contudo, a experiência de realizar esse tipo de trabalho, apontou para caminhos que mostraram-se frutíferos em termos de pesquisa, capacitação profissional e criação artística.

Relatos sobre a concepção de vídeos

A concepção dos vídeos partiu de um alinhamento com a dramaturgia de modo que se mostrasse fiel à proposição do grupo para um espetáculo multimídia, que comunicasse e enredasse todos os elementos da cena. Para isso, utilizei da própria escrita do texto, como matriz para a criação do vídeo a ser projetado em videomapping no espaço.

Em sobreposição de palavras, termos e frases que apareciam ao longo da dramaturgia, procurei construir uma narrativa imagética que levassem o espectador

a acompanhar o ambiente caótico, epifânico e fantasioso trazido pela personagem em suas falas.

Contendo rubricas, apontamentos dramáticos e falas, o vídeo propunha a quebra indireta da quarta parede presente entre público e espetáculo, uma vez que trazia elementos textuais que estariam presentes apenas no processo de montagem da peça, e não em sua execução. Acompanhando, assim, a noção dual de sonho e realidade, posta em destaque pela dramaturgia. Essa proposição tinha como objetivo entregar cenicamente, um caráter mais livre e aberto às diversas interpretações/fruições.

Apesar da execução do vídeo em cena ter encontrado dificuldades técnicas, sua elaboração e criação, se mostraram de profunda importância para o meu entendimento da cena e aprimoramento profissional durante a montagem.

Relatos sobre a interpretação

Enquanto a dramaturgia foi desenvolvida a partir de imagens trazidas a partir de referências filosóficas e literárias e em um espaço de tempo razoável; o prazo entre a apresentação do espetáculo e os ensaios referentes à atuação, se mostrou compacto e insuficiente para abordagens maiores que pudessem apostar em um processo mais aprofundado.

Apesar das dificuldades em relação ao decorrer das atividades e trabalhos, a construção da personagem protagonista – o *Ex-funcionário* – partiu do reconhecimento e interpretação das várias nuances e ritmos possíveis que o texto empregava à personagem. Desde partituras corporais e marcações – concebidas dentro dos ensaios, até a um monólogo textual marcado, em suma, por imagens e signos demasiadamente visuais; a minha atuação se constituiu em um grande desafio de recepção do texto – e dos vários significados presentes nele – com a adequação do tempo-ritmo que o espetáculo (e sua direção) propunha.

A relação entre corpo do ator e a cenografia, iluminação e videomapping, pode ser considerado um objeto de estudo futuro. Uma vez que em alguns aspectos, esses três elementos visuais da cena, assim como a arquitetura do espaço onde o espetáculo foi apresentado, foram fundamentais no desenvolvimento da interpretação e performance ao longo do processo.

O atravessamento e o aspecto dialógico – e até dialético – entre o corpo do ator e a tecnologia cênica, constituíram, em minha opinião, uma extensão da personagem uma vez que em seu percurso dramatúrgico, o protagonista acaba incorrendo ao interior de sua mente; fazendo com que suas ações e falas – acompanhadas da cenografia, luz e projeção – se tornassem signo de seu delírio. O que, em minha percepção, pode ser produto para o desenvolvimento de uma pesquisa voltada para o ator ciborgue.

À vista disso, posso dizer que a tarefa de atuar voltada para esses aspectos presentes no escopo deste texto, assim como construir uma linha de ações que alinhassem texto, cena e corpo, foi executada de modo satisfatório, com algumas ressalvas e aspectos a serem melhor desenvolvidos, compreendidos e aprofundados.

Referências Bibliográficas

NIETZSCHE, F. W. **Além do bem e do mal ou prelúdio de uma filosofia do futuro**. Trad. Márcio Pugliesi. São Paulo: Hemus, 1992.

LISPECTOR, C. **Laços de Família**. São Paulo: Rocco, 1998.

PELBART, P. P. Biopolítica. **Sala Preta**, [S. l.], v. 7, p. 57-66, 2007. DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v7i0p57-66. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57320>. Acesso em: 16 out. 2022.

ANEXO VII: Relato de Welltrick Schneider sobre o espetáculo *Abismo*

Welltrick Schneider

A primeira etapa para composição da sonoplastia do espetáculo *Abismo*, inicia-se com a decupagem da dramaturgia proposta, ou seja, um estudo prévio dos elementos sonoros que surgiram durante a leitura, como ambientação do espaço cênico, objetos com seus respectivos sons que influenciasse a ação dos atores e o andamento do espetáculo, trilhas sonoras para ilustrar as sensações que deveriam ser passadas em conjunto com a atuação e equipamentos técnicos que seriam necessários para o acontecimento do jogo sonoro em cena.

A segunda etapa girou em torno da concepção inicial das ambientações e músicas da cena, nesse momento por meio das anotações e percepções da primeira etapa, utilizamos instrumentos manuais e corporais como, teclado, guitarra, vocalizes, palmas e batidas de pé, para uma primeira gravação das possíveis sonoridades da cena. Os recursos sonoros utilizados foram gravados através de 1 microfone condensador atrelado a um software de edição de áudio, onde foi realizada a equalização do som e adicionadas as propostas de efeitos sonoros, também foram utilizados instrumentos virtuais para composição, visando uma qualidade sonora melhor para as faixas musicais. Toda criação foi pensada visando qual era a intenção daquele som, o porquê de tal som específico para tal parte do espetáculo, o que esses sons vão representar dentro do contexto dramatúrgico, como utilizar a sonoplastia de forma instigadora dentro das ações desenvolvidas pelos atores, pela iluminação, caracterização, cenografia e direção.

A terceira etapa foi realizada pensando na apresentação das criações sonoras para o grupo e seus núcleos de trabalho. De acordo com o primeiro contato do grupo com as músicas e ambientações, foram realizadas mudanças em partes da sonoplastia para um melhor enquadramento dentro de todas as propostas que estavam sendo feitas. As mudanças no projeto de som foram feitas até tudo estar dentro do que almejamos para o espetáculo.

A quarta etapa se deu de acordo com a organização sonora no espaço cênico do espetáculo. Durante os ensaios no espaço, a sonoplastia foi pensada de modo que chamasse a atenção do público para os acontecimentos cênicos. Foram

colocadas duas caixas JBL grandes nas duas extremidades do ambiente cênico, uma de frente para outra, porém em espaços opostos, o espetáculo ocorria por toda a delimitação do som. A entrada para o espetáculo continha uma caixa de som JBL pequena que tinha a função de fazer uma pré-ambientação da primeira cena, conforme o público ia adentrando o espaço cênico, esse som reverbera para o próximo espaço através de outra caixa de som escondida dentro da primeira cena. Toda parte técnica do som foi concebida para gerar uma tridimensionalidade para o público, causando sensações e percepções mais fortes dentro do espetáculo. De modo geral, a sonoplastia foi pensada nesse momento para guiar e inserir o público dentro do espetáculo.

A quinta etapa ocorreu na operação da sonoplastia. Dentro de cena, um dos sonoplastas que também estava atuando, manuseava uma das caixas de som do espetáculo através de um celular com sinal bluetooth, enquanto a outra caixa ficou na responsabilidade do outro sonoplasta, que realizou o controle da sonorização da caixa maior pelo notebook e da caixa menor dentro de cena por um tablet, todos com conexão bluetooth. A caixinha menor responsável pela ambientação de entrada e saída do espetáculo ficou conectada a 1 celular e não parava de tocar. Todos esses processos foram responsáveis por uma apresentação sem erros e eficaz.